

LA REVISTA OFICIAL

DRAGON BALL GT

GUÍA DE COMBATE
¡Los ataques más letales de Gokuh!

¡REGALO! 4 GT-FILES
- SON GOTEN
- KLILYN
- BULMA
- PILAF

CARA A CARA
¿quién es el enemigo más poderoso?

CASTING
¡Creamos nuestra propia peli de DB!

EXTRA: PORTAFOLIO
Con las imágenes más impactantes de GT

Y ADEMÁS: NOTICIAS, PELÍCULAS, PASATIEMPOS ...¡Y MUCHAS COSAS MÁS!

NORMA Editorial



Caballeros,
dragones,
orcos,
enanos,
elfos...

¡SUMÉRGETE EN EL UNIVERSO DE FANTASÍA HEROICA MÁS POPULAR DE JAPÓN!

RECORD OF LODOSS WAR
La leyenda del caballero heroico

de Ryo Mizuno y Masato Natsumoto

Serie limitada de 3 números
A partir del 25 de marzo

RECORD OF LODOSS WAR

LA LEYENDA DEL CABALLERO HEROICO

A LA VENTA EN QUIOSCOS, LIBRERÍAS, LIBRERÍAS ESPECIALIZADAS EN CÓMICS, FNAC, INTERKITS Y EL CORTE INGLÉS.





número 5 • marzo 99

EDITORIAL

¿Qué hay de nuevo, dragón maníacos? Ya hemos llegado al número cinco de vuestra revista preferida y, para celebrarlo, hemos decidido hacer de ésta una ocasión especial, acompañando la publicación con una pasada de portafolio que contiene varios de los mejores momentos **GT** contenidos en la segunda etapa de la serie. Por si eso fuera poco, dentro encontraréis otros cuatro **GT-Files** para que así, mes a mes, podáis reunir un completo fichero con vuestros personajes favoritos de **DBGT**.

¿Qué os parece? ¿Ya estáis repuestos? Pues todavía nos queda comentar lo más importante: la propia revista. El plato fuerte de este mes es el reportaje **¡...Acción!**, donde jugamos a ser directores de cine. También encontraréis un árbol genealógico de la familia de **Gokuh** y, cómo no, las secciones habituales: **Radar**, **Guía de combate**, **Videoclub GT**... Vaya, que a **DBGT** le queda cuerda para rato. Y eso que aún está por llegar el Juego de Rol; y las películas de la segunda época... ¡No os quejaréis!

ÍNDICE



Radar

PONTE AL DÍA

En este número damos cuenta de una de las noticias más esperadas por todos los dragón maníacos de pro: la edición de la segunda etapa de vídeos de DRAGON BALL GT. Nuevos enemigos, nuevas aventuras, y el desenlace de la terrorífica saga de BABY. También nos hacemos eco de la nueva (y breve) serie de AKIRA TORIYAMA para la revista SHONEN JUMP y os presentamos varios productos con el sello DB. Todo ello servido de la mano de...

ARMANDO VILA

¡YA LLEGA LA 2ª ÉPOCA DE DRAGON BALL GT!



Prestad mucha atención a vuestro kiosco, porque **Manga Films** ha confirmado que el día 7 de abril pone a la venta la primera cinta de la 2ª época de **GT**, conteniendo los capítulos 31, 32 y 33. La segunda cinta se pondrá a la venta el 21 de abril y así, cada tres semanas, podréis tener vuestra ración calentita de **GT** hasta completar los once vídeos restantes. **Son Gokuh** en 4º nivel, el fin de **Baby** y muchos misterios más nos aguardan... ¡No puedes perdértelos!

¡TENEMOS NUEVO MANGA DE AKIRA TORIYAMA!

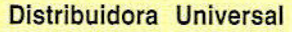


En **SHONEN JUMP** número 4-5 de 1999, se ha publicado una nueva historia de **Akira Toriyama**. Se titula **HAIGYO NO MAJIMAJI**, tiene sólo 9 páginas, a todo color, protagonizadas por el pequeño sireno (ya, ya, como una sirena pero en chico) llamado **Sui-sui**, que vive una aventura submarina. Los verdaderos protagonistas de la historia son los peces, y el propio **Tori-robot** nos informa en la última página del origen y el nombre de cada candidato a zarzuela. Por cierto, son peces exóticos, procedentes de América del Sur, África y Australia, lo que nos hace recordar que **Toriyama** tiene una acuario en casa con peces tropicales.

NUEVOS PRODUCTOS GT

La fiebre **GT** está empezando a pegar fuerte , y para abrir boca, nada mejor que presentaros los nuevos productos **GT** que podéis encontrar en vuestra tienda habitual.

El **Grupo Panrico S.A.** ya tiene en la calle el pastelito oficial de **DBGT**, con un estupendo adhesivo troquelado de regalo con cada unidad.



Distribuidora Universal S.A. pone a vuestra disposición un completísimo maletín escolar totalmente equipado y decorado con impactantes imágenes de DRAGON BALL. También os ofrece unas simpáticas barras adhesivas con la cabeza de vuestros héroes en 3D.



Verbetena S.A. ha diseñado una serie de artículos para fiestas basados en **DB**. Sombreros, piñatas... en resumen, todo lo necesario para celebrar cualquier acto de la forma más divertida. Por último, aunque no por ello menos importante, la casa **Bermudiana S.L.** ha realizado unas flipantes almohadillas para ratón con las que podrás navegar en tu ordenador acompañado por la imágen de tus amigos de **Dragon Ball**. Así que ya sabéis: la fiebre **GT** no ha hecho sino comenzar. Pronto la invasión será imparable. ¡Seguiremos informando!





Entra en la web de Kit Kat y tómate un respiro.

Nestlé KitKat

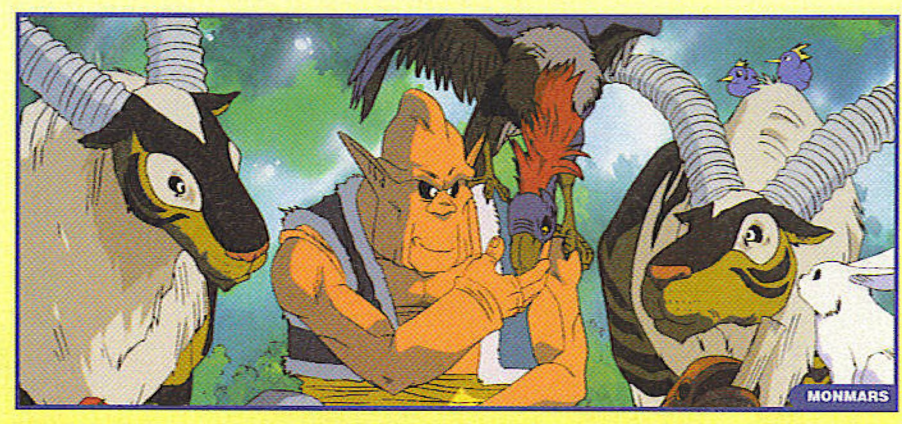
Tómate un respiro en una web que es un juego interactivo.
Tómate un respiro jugando y ganando premios en la web de Kit Kat.

Un paseo por las ESTRELLAS

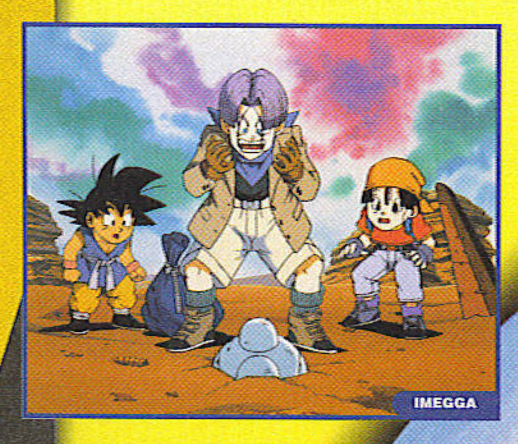
Uno de los aspectos básicos en la primera parte de DBGT es la diversidad de escenarios por los que Gokuh y compañía viajan. Para que no perdáis ningún detalle de este aspecto aquí tenéis un repaso a todos los mundos visitados por los tres saiyans protagonistas.

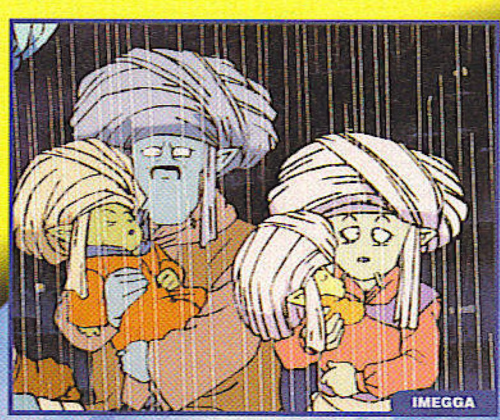
IMEGGA es el primer planeta que **Gokuh** y sus amigos visitan cuando las nuevas bolas de dragón se esparcen por el universo. Es un planeta de comerciantes que, bajo una apariencia normal, esconde una sociedad regida por el consumismo más extremo donde hay que comprar y pagar en todo momento. La parte oscura de este mundo nos descubre que hay gente muy pobre que vive en casas de cartón y que todo esto está propiciado por su tiránico líder **Don Kear**.

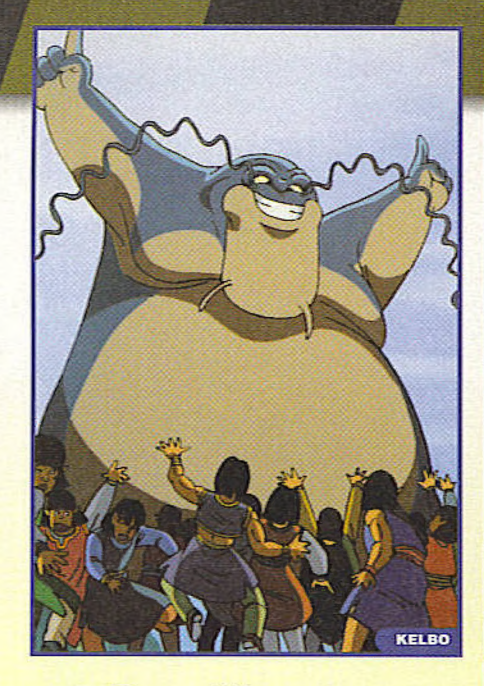
En este mundo encuentran a **Giru**, al mismo tiempo que **Gokuh** tiene la oportunidad de poner a prueba sus "nuevos" poderes de niño contra el malvado **Redic**. Los imegganos, la raza dominante de este planeta, tienen una cultura avanzada y una tecnología superior a la nuestra.

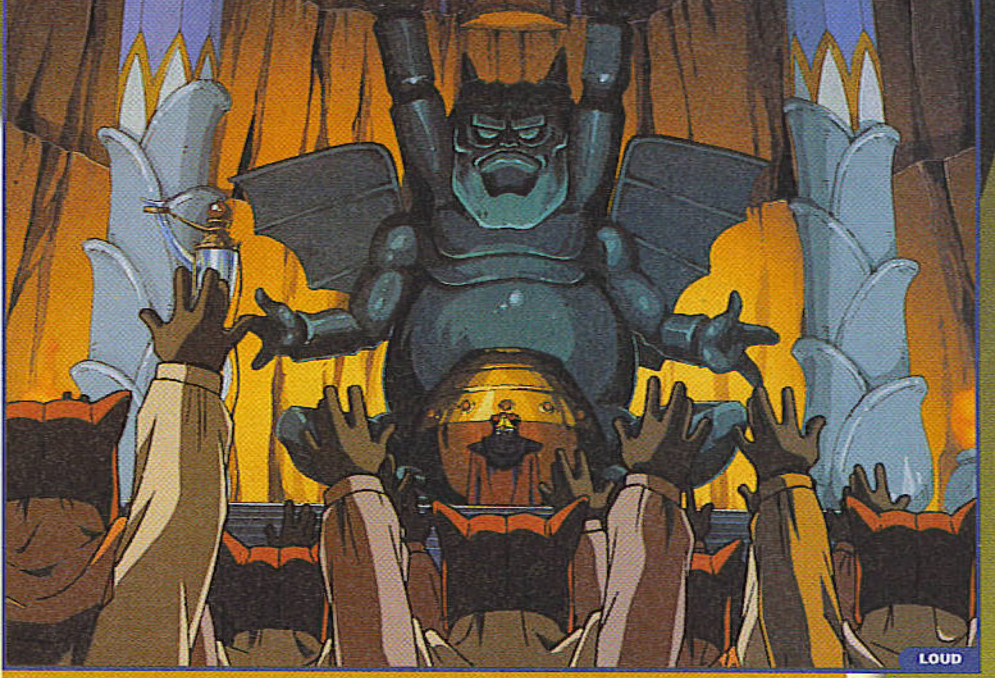

MONMARS

El siguiente planeta que visitan es **MONMARS**, donde **Giru** realiza sus primeras funciones de dragón-radar y se detecta la primera bola.
MONMARS es un lugar de apariencia normal muy similar al planeta Tierra: montañas, ríos, bosques... pero los indígenas y plantas de este planeta son de un tamaño gigantesco. Aquí encontrarán la bola de cuatro estrellas después de enfrentarse a unas abejas de gran tamaño que confunden a **Pan** con su reina, y también entablan amistad con un gigante que tenía un terrible dolor de muelas. El nivel tecnológico de este planeta equivale al de una cultura agrícola y ganadera.
Acto seguido, nuestros amigos fueron a parar al pla-


IMEGGA

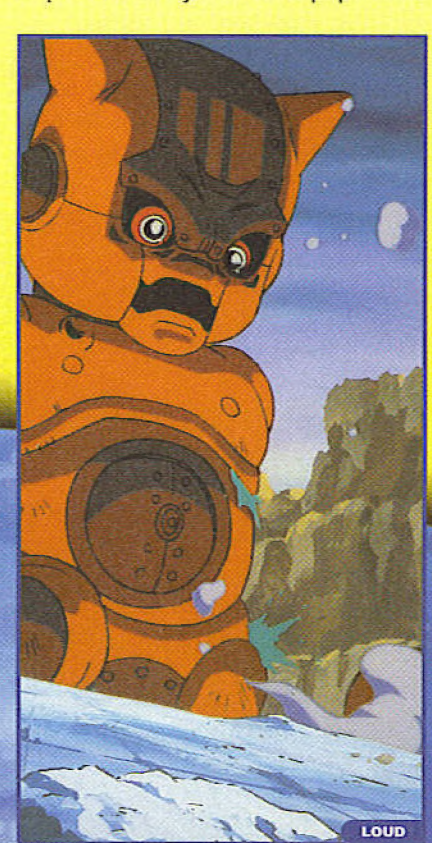

IMEGGA





Los acólitos del dios viviente Loud viven en templos subterráneos y su existencia se reduce a adorar a su deidad y a seguir las órdenes de sacerdotes cómo el infame Muchi-Mochi.

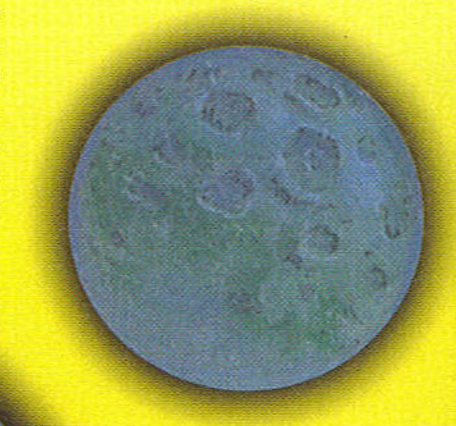
neta **Kelbo**. Allí encontraron una nueva bola que consiguieron gracias a las técnicas "transformistas" de **Trunks**, que se disfrazó de mujer para poder liberar a la princesa **Lemu** del compromiso que la unía al monstruoso **Zuhnamer**. A cambio de derrotarlo (**Zuhnamer** era un ser que hacía creer a los nativos que provocaba terremotos), los habitantes del planeta les entregaron una bola mágica que fue robada a nuestros amigos en sus propias narices por **Bonpara**, **Sonpara** y **Donpara**. Los habitantes de **Kelbo** viven en una especie de Edad Media, envueltos en supersticiones y creencias populares.



Persiguiendo a los **Para Para**, nuestros amigos llegaron a **Biihe**, que más que un planeta en realidad es un asteroide desértico. Su superficie está completamente cubierta de agujeros y cavidades laberínticas donde fueron emboscados por unos gusanos gigantes llamados **moomas**. Poco más a reseñar, excepto que parece un milagro que en una roca espacial con condiciones extremas pueda darse la vida.

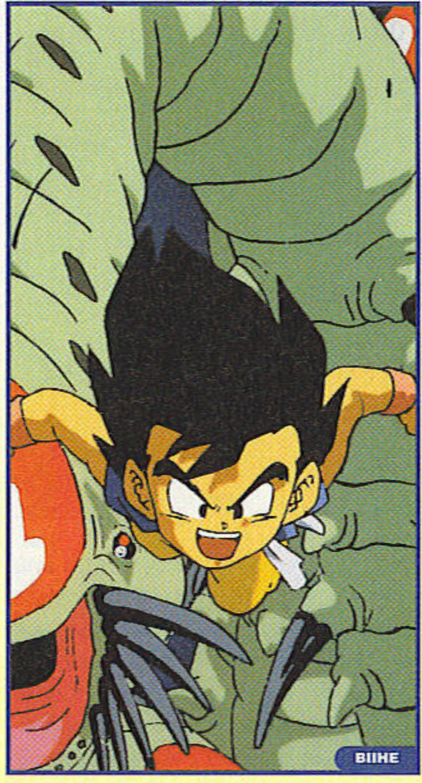
Tras salir airosos de este encuentro, los saiyans persiguieron la nave de los ladrones **Para Para**, que se había activado con **Pan** y **Giru** en su interior. Ésta les condujo al planeta **Loud**, cuyo aspecto siniestro y oscuro escondía un terrible secreto. Aunque está habitado, sus nativos no se dejan ver, ya que viven aterrorizados bajo las garras de una religión esclavista. Las construcciones de este planeta son sobre todo templos en los que se adora al temible dios **Loud**. Aquí, los tres saiyans viajeros tuvieron que superar a enemigos cuya Fuerza de Combate era de considerable importancia: primero acabaron con un gigantesco león para luego seguir con el ser llamado **Mochi**, acabando la aventura cuando se enfrentaron al terrible dios viviente **Loud**. La siguiente parada en la ruta fue un poco más relajada: el agreste planeta **Ludeze**. **Ludeze** es un planeta desprovisto de habitantes, inhóspito y desértico, en el cual hace un calor infernal. Aquí nuestros saiyans fueron sorprendidos por unas gigantescas criaturas con un considerable parecido a los ciempiés. Aunque no supusieron una gran amenaza, acabaron amargándoles el día cuando en su embestida dañaron gravemente el depósito de agua de la **Tako**. Aparte de estos contratiempos, nuestros héroes encontraron una bola de dragón y un oasis donde reparar su nave espacial. Nada más, salvo indicar que en este planeta no existe ninguna clase de cultura mínimamente avanzada.

No serían las cosas tan tranquilas en el planeta mutante **M2**. En este mundo, **Gokuh**, **Pan** y **Trunks** encontraron la mayor amenaza de





Los ciempiés-cangrejo del planeta Ludeze no son un peligro real para nuestros amigos, pero les fastidian el viaje causando algunas averías en la nave TAKO. Todo un incordio.

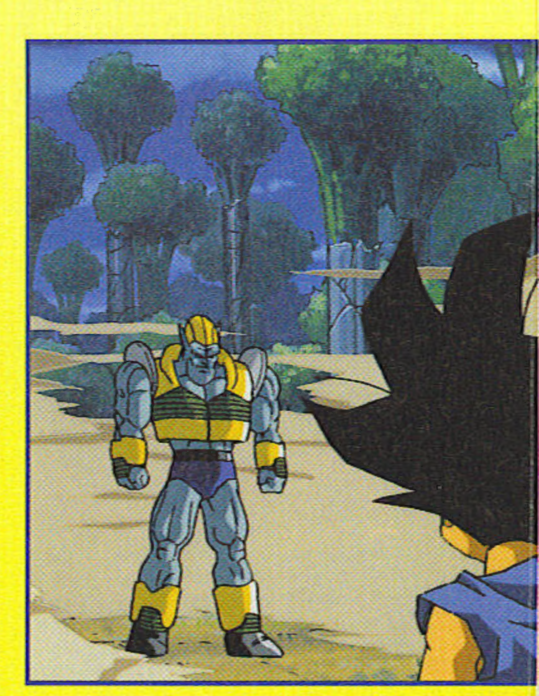


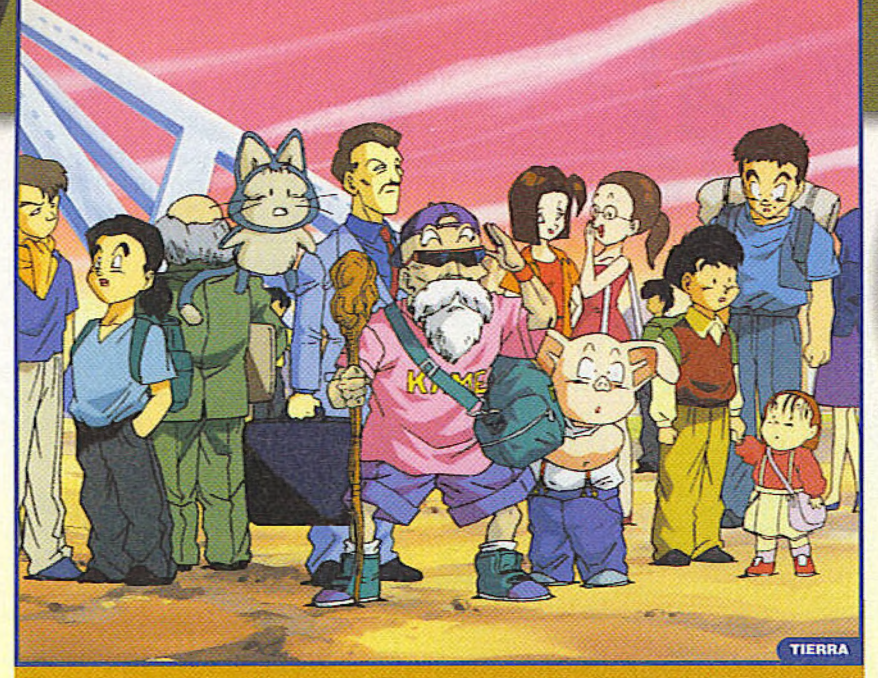
cuantas conocieron en su tour espacial: **Baby**. En principio, el mundo en cuestión parecía un paraíso de la naturaleza, pero no tardaron en averiguar que todo era una farsa. Árboles, frutos, piedras y demás estaban construidos con un metal hiper-resistente (y si no que se lo digan a **Gokuh**, que casi se deja la dentadura al morder una sabrosa manzana más dura que el diamante y cuyo peso debía oscilar entre las dos y tres toneladas). **M2** también está repleto de ciudades fantasma, y en una de ellas es donde encuentran a cientos de Girus. Aunque nuestros amigos no lo sepan, **M2** está gobernado por el mismo individuo que acabó con **Doll Takky**: **Rilld**. Sin duda se trata de una emboscada y sólo hay una explicación posible: **Giru** es un traidor que les ha metido de cabeza en la boca del lobo. El traidor **Giru**, con la ayuda de los mutantes mecánicos denominados **Comando M2**, consigue reducir fácilmente a **Gokuh** y **Trunks**, que son inmediatamente encarcelados.

De este modo, **Pan** se queda sola e indefensa en un mundo tan frío y mecánico como sus propios habitantes. Para terminar os desvelaremos que en realidad el planeta **M2** es un ser viviente con una única mente. Al huir de **M2**, los saiyans encuentran en el espacio una nave a la deriva con un muchacho extraterrestre inconsciente en su interior. Se trata ni más ni menos que de una trampa del maligno **Baby** para acabar con ellos, pero al final consiguen escapar ilesos.

Con la bola de una estrella en su poder y para que el joven alienígena reciba atención médica, los viajeros espaciales aterrizan en **PITAL**, un planeta-hospital donde serán atendidos de sus heridas, aprovechando esta parada. **Gokuh**, **Pan** y **Trunks** deciden descansar unas horas en el planeta, pero el joven rescatado es en realidad una nueva manifestación de **Baby** (que había escapado en la nave del **Dr. Mu**). Una nueva batalla se avecina... Este mundo es un lugar vital en este sector del universo al tratarse de un planeta especializado en el tratamiento de la salud.

Tras el encuentro con **Baby**, dos planetas de tránsito son visitados por nuestros amigos: el **PLANETA DE LOS TIGRES GIGANTES** tiene mucho título para tan poca cosa. Debido a la estancia relámpago de los tres saiyans en el mismo es imposible conocer cualquier dato de interés sobre este planeta. Los habitantes de este mundo que se asemeja a las selvas





Mutenroshi, Woolong y **Pooal** se despiden de su querido planeta Tierra antes de que éste sea destruido. Ahora les toca iniciar una nueva vida en la nueva versión de Plant creada por **Baby**.

de la Tierra son poco amistosos y muy hambrientos, ya que se trata de los tigres gigantes que le dan nombre. Lo más destacable es la detección de una nueva bola mágica. El siguiente mundo es igual de primitivo. En el llamado **Planeta del Dinosaurio**, permanecen lo que se tarda en pelearse con un monstruo antediluviano y recoger una bola de dragón. También es de tipo selvático, y la breve estancia no nos permitió recopilar más datos de interés.

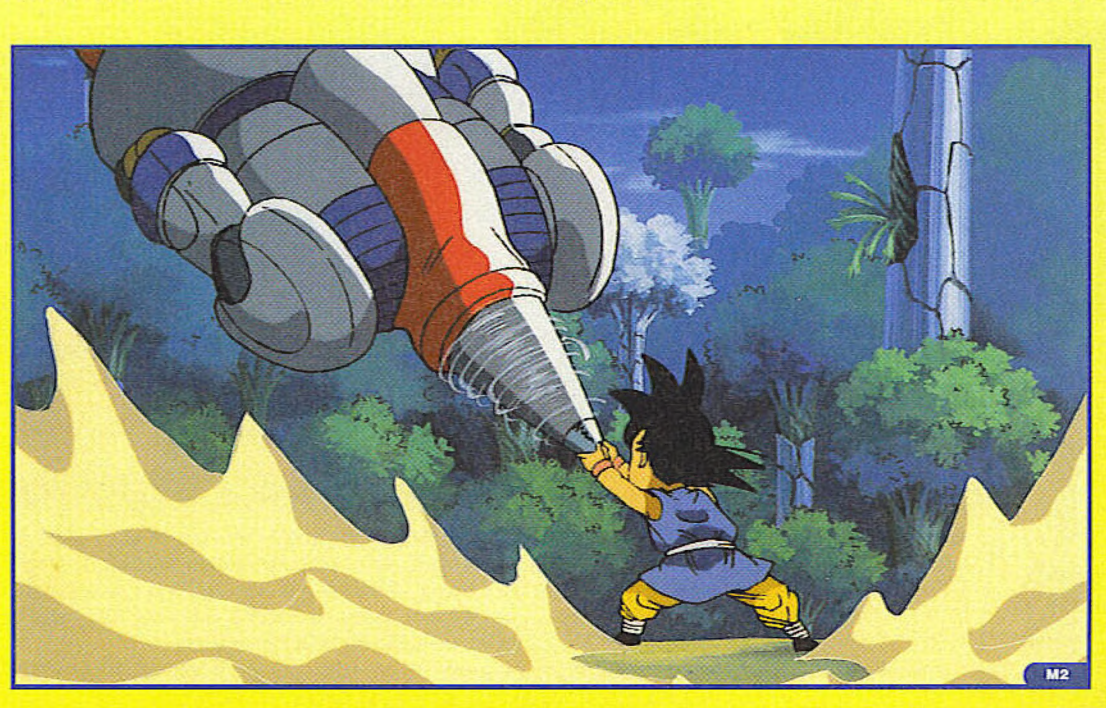
En **Furedo**, al contrario que en Ludeze, las temperaturas son extremadamente frías. La superficie del planeta está totalmente congelada, cubierta de hielo. Las condiciones climáticas no acompañan mucho, ya que los vientos huracanados alcanzan velocidades extremas. En este planeta, **Gokuh** y compañía se hicieron con la última bola, regresando seguidamente a la **Tierra**.

Este mundo ha sido durante muchos años la residencia de nuestros amigos, y sus tres cuartas partes están cubiertas de agua. Un 75% de su población la componen seres humanos normales y corrientes, un 17% animales humanoides (como **Woolong**), un 7% monstruos (**Buyon**, **Giran**...) y el 1% restante extraterrestres. Precisamente entre estos últimos se encuentran **Gokuh**, **Vegeta** y sus respectivos hijos, los cuales se han convertido en defensores del planeta (aunque el 90% de amenazas las produce su propia presencia). Por último señalar que una gran parte de la fauna de la Tierra la componen reptiles prehistóricos. Tras la destrucción del hogar adoptivo de la familia saiyan, todos se trasladaron a vivir a la nueva versión del planeta **Plant**. Éste es el nombre del planeta donde vivía antiguamente la raza **tsufur**. Los tsufurs son un pueblo pacífico y con una tecnología muy avanzada, pero la llegada de los saiyans provocó que fueran exterminados y que su planeta cambiara el nombre por el de **Vegeta**. Más tarde, la raza saiyan también sería exterminada junto con el planeta a manos de **Freeza**. Ahora, con la aparición de **Baby** (el último tsufur), el planeta ha vuelto a nacer, ya que él mismo pidió este deseo a las bolas de dragón de la **Tierra**.

El nuevo **Plant** posee una atmósfera similar a la terrestre, pero se trata de un lugar inhóspito y desértico en el cual solamente se erige una ciudad, en la cual viven los terrestres que **Baby** ha controlado. ■

Gustavo Torralba y Estudio Inu





¿Y si...?

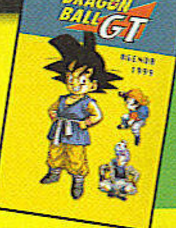
¡Inventa tu propia historia de DB!

El que más y el que menos conoce la historia de Dragon Ball: los personajes principales, las batallas más épicas... Pero, ¿qué pasaría si, por un momento, tuviéramos la oportunidad de cambiar el rumbo de las cosas? ¿Qué inesperadas transformaciones sufrirían las vidas de nuestros esforzados héroes? Tú puedes decidirlo. Nosotros te propondremos una historia y tú nos darás un nuevo final.

La pregunta del mes pasado era: ¿Y si los guerreros que viajaron a Namek se hubieran unido a **Freeza**? ¿Cómo hubieran reaccionado **Ten Shin Han** y compañía? El ganador, **Antonio Jesús Fernández**, de Sevilla, nos cuenta su versión:

Gokuh llega a Namek y encuentra a **Freeza**, que intenta engañarlo para conseguir su poder. Le cuenta que conquistar planetas no implica destruirlos, sino aumentar el poder y aprender nuevas técnicas de combate. Incluso **Chichi** podría ser emperatriz de uno de los planetas. **Gokuh** acepta y noquea a sus colegas excepto a **Vegeta**, que huye ofendido por haber perdido tal oportunidad. Cuando invocan al dragón **Polunga**, reparten los deseos: uno para **Gokuh** (que resucite toda la gente asesinada injustamente), otro para **Freeza** (mucho más poder) y el último en común (fusionarse entre ellos). El resultado es un ser con el aspecto de **Freeza** pero con el pensamiento (y el pelo) de **Gokuh**: el poderoso **Goezak**. Vuelve a la Tierra y, junto a sus amigos, pide al dragón **Shen-Ron** que le devuelva su aspecto. Tras esto, viaja por el espacio y encuentra un planeta donde están todos los saiyans que fueron asesinados por **Freeza**. Acude a por sus amigos de la Tierra y al llegar de nuevo a dicho planeta, ven cómo **Vegeta** (acusado de traidor por sus compatriotas) está luchando con los resucitados. Para acabar con aquello, **Gokuh** se transforma en super saiyan y, para su sorpresa, la batalla se detiene y todos pasan a obedecer sus órdenes, ya que lo consideran el super saiyan de la leyenda. Tras este final feliz, al regresar a la Tierra, un muchacho que dice llamarse **Trunks** insiste en contarles algo sobre unos androides asesinos, pero eso ya es otra historia...

Observa el dibujo de al lado. Ponte en situación. ¿Estás preparado? Pues ahí va el ¿Y si...? del mes que viene: Para hacer frente al temible **Boo**, **Gokuh** y **Vegeta** se fusionaron creando al poderoso **Vegetto**, pero... **¿Y si se hubieran fusionado Gokuh, Vegeta y Piccolo?** ¿Cuál sería el nombre de la fusión resultante? ¿Qué habría pasado entonces? ¿Serías capaz de hacer el dibujo? Escribe antes del 10 de abril a:
¿Y si...? NORMA Editorial, C/Fluvià, 89. 08019 Barcelona.
Los relatos no deberán pasar de un folio de extensión. El ganador verá publicada su historia y su dibujo y recibirá una genial agenda de Dragon Ball GT de regalo.



Aquest mes et regalem

el vídeo de







Aquest mes d'abril trobaràs un reportatge dels Pets, un especial d'esports amb fórmula 1, el Barça-Brasil, els Dragons, el trofeu Comte Godó, una entrevista boja amb el presentador de *Malalts de Tele* i uns superadhesius de regal

A la venda el 28 de març al quiosc



Guía de COMBATE

Los mejores golpes

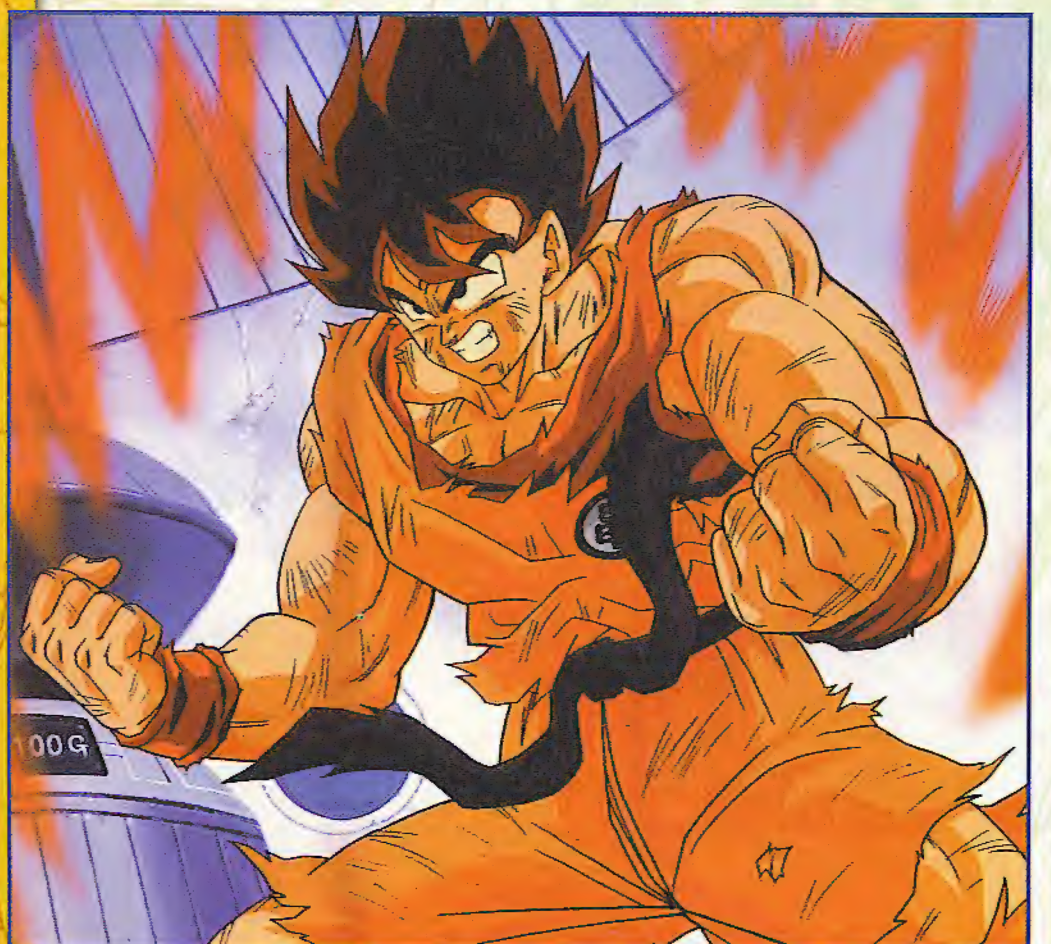
Tras comentar algunos de los ataques más conocidos por todos los aficionados a DRAGON BALL (*kame hame ha...*), esta vez vamos a centrarnos en algunas técnicas no tan habituales pero decisivas en el desarrollo de las aventuras de nuestro héroe favorito.

POR X. REBIS

KAIOH KEN

El ataque de Kaioh
Primera aparición: DBZ capítulo 28
Creador: Kaioh Sama

Gokuh aprendió esta técnica durante su estancia en el planeta de **Kaioh** y la utilizó frecuentemente hasta convertirse en super saiyan. Cuando se realiza el *kaioh ken*, el luchador se ve envuelto por un aura de energía roja y su poder se multiplica. El *kaioh ken* puede ser utilizado en diferentes grados, multiplicando cada vez por un número mayor la fuerza de combate inicial del luchador. De este modo, **Gokuh** ha utilizado la técnica desde el grado 2 (doblando su fuerza de combate) hasta el grado 20 (multiplicando su fuerza por esta cifra). El principal inconveniente del *kaioh ken* es que el cuerpo se resiente mucho debido al aumento de poder y queda muy maltrecho después de utilizarlo. La primera vez que **Gokuh** realizó esta técnica en el transcurso de un combate, fue para impedir que **Nappa** atacara a **Gohan** y **Klilyn**. **Gokuh** dobló su poder para evitar que sus amigos sufrieran daño alguno y de paso derrotó al saiyan **Nappa** de un solo golpe. La última vez que la utilizó fue en el transcurso de su combate contra **Freeza**, en el que realizó un *kaioh ken* de grado 20 permanentemente para estar a la altura del tirano espacial. Después de convertirse en super saiyan, su poder alcanzó cotas tan altas que multiplicarlo hubiera sido más de lo que su cuerpo hubiera podido resistir.



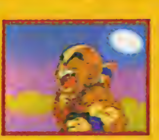


GENKIDAMA

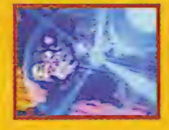
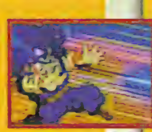
La esfera benigna
Primera aparición: DBZ capítulo 21
Creador: Kaioh Sama



La más definitiva de las técnicas de la escuela **Kaioh** y el último recurso de **Gokuh** en sus combates más épicos. Los brazos se alzan y se comienza a reunir una pequeñísima porción de la energía de todos los seres vivos del planeta en el que se realiza. Poco a poco se acumula esta energía y se concentra en una bola sobre el luchador. Cuando se ha reunido el suficiente poder, se lanza la bola de energía con devastadores resultados. Cuanto más grande es la superficie del planeta o más seres vivos lo pueblan, más grande y poderoso es el *genkidama*. El luchador que lo realiza no debe utilizar su propia energía, que siempre se reserva como último recurso. La primera vez que fuimos testigos de su uso en el campo de batalla, fue durante la lucha que enfrentó a **Gokuh** y **Vegeta**. **Gokuh** yacía malherido y exhausto, así que comenzó a reunir energía y formó un pequeño *genkidama*. Como era incapaz de lanzarlo contra **Vegeta**, pasó el *genkidama* a **Klilyn**, que consiguió arrojarlo contra el príncipe de los saiyans (tras un pequeño rebote en **Gohan**). La única variante conocida de esta técnica es el *chô genkidama* (super *genkidama*), en la que los habitantes de la Tierra y los del más allá ofrecen voluntariamente gran parte de su energía vital para crear una bola de energía más grande y poderosa. Gracias al *chô genkidama* se pudo derrotar a **Boo**. Este ataque jugará un importante papel en **DBGT**.



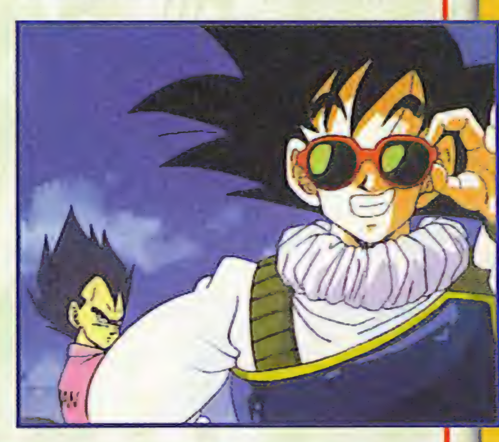




SHUNKANIDO

El cambio de lugar instantáneo
Primera aparición: DBZ capítulo 123
Creador: Habitantes del planeta Yadrat



Esta técnica consiste en la teletransportación instantánea, hecho que ha sacado de más de un apuro a nuestros amigos. La única condición para poder llevar a cabo este cambio de lugar instantáneo es que se debe localizar una fuente de energía conocida en el lugar de destino. De este modo, el que lo utiliza sólo puede transportarse a lugares donde haya algún ser vivo que conozca. **Gokuh** habitó una temporada en el planeta Yadrat tras su enfrentamiento contra **Freeza** y la consiguiente destrucción del planeta Namek. De las numerosas y misteriosas técnicas que poseían los habitantes de Yadrat, **Gokuh** se esforzó por aprender y controlar el *shunkanido*. La primera vez que lo vimos teletransportarse fue tras su llegada a la Tierra, para hacer una demostración a sus amigos. **Gokuh** se teletransportó hasta la Kame House (a más de 10.000 Km.) y regresó con las gafas de **Mutenroshi**, dejando al anciano maestro en estado de shock. La vez en la que su utilización fue más decisiva, fue cuando **Gokuh** lo utilizó para transportar a **Cell** hasta el planeta de **Kaioh**, evitando de esta forma la destrucción del planeta Tierra. Esta técnica también puede ser utilizada en la faceta ofensiva combinándola con otros ataques, como en el caso del *shunkanido kame hame ha*.



Los mangas de DRAGON BALL

Normalmente, en esta sección hablamos de merchandising "propiamente dicho": de muñecos, de *cards*, de objetos de adorno de ésos que causan envidia en el vecindario... Pero, ¿y el manga? Vaya, el manga no es del todo merchandising, es DRAGON BALL en estado puro y original, y sin duda todos los fans de la serie han coleccionado alguna de sus ya muchas versiones. Como el tema de las ediciones es complicado, mejor empezamos por el principio.

POR ARMANDO VILA



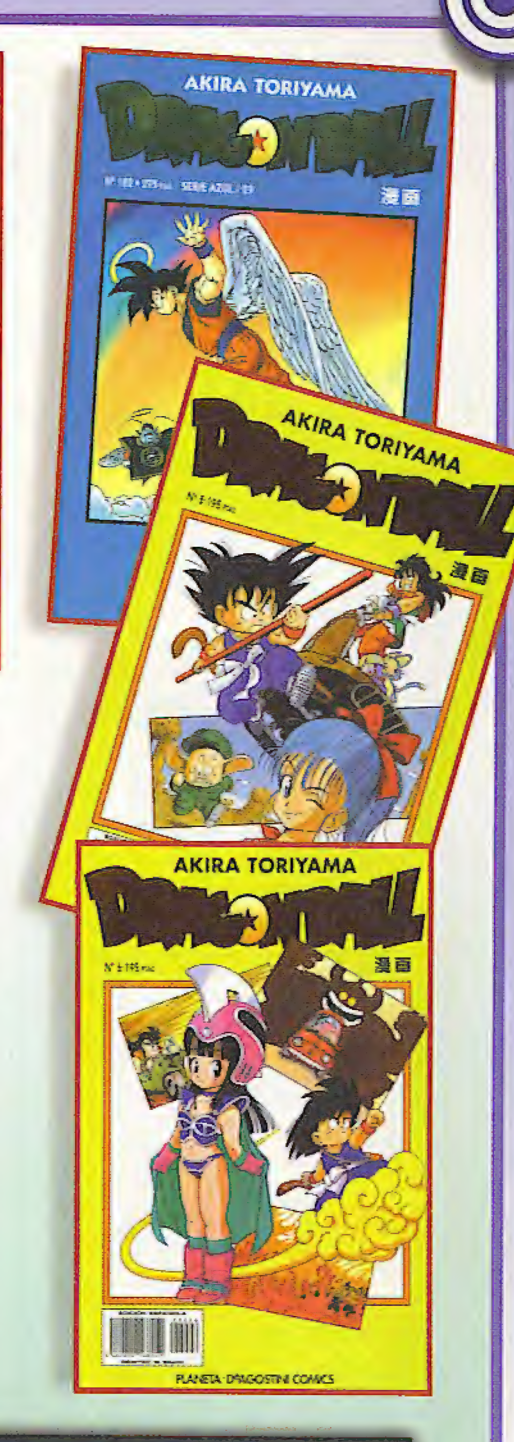
DRAGON BALL consta, como todo el mundo sabe, de 42 tomos japoneses, pero sólo se habían publicado 29 cuando la colección llegó a España. Y a España, señores, llegó antes que a ninguna otra parte, o por lo menos, antes que a ningún otro país occidental. Fue editado por **Planeta-DeAgostini Comics**. Era el primer manga que editaban que no había salido de ediciones americanas, la primera vez que se tradujo del japonés, la primera vez que se hicieron onomatopeyas... así que se inventaron un poco el formato, comic book de 32 páginas, y se arriesgaron a darle periodicidad semanal, lo que no es mucho riesgo si se recuerda que los fans se estaban peleando por fanzines que fotocopiaban los tomos japoneses...

DRAGON BALL, la colección, fue más tarde conocida como la serie Blanca. ¿Por qué? Bien, DRAGON BALL, en televisión, había sufrido una pausa, pero cuando por fin apareció DRAGON BALL Z, los fans alucinaban con las nuevas aventuras. Como iban a tardar lo suyo en llegar a esa época en el cómic semanal, **Planeta** sacó una segunda colección, la serie Roja, quincenal y con 48 páginas, que empezaba nada menos que a mitad del tomo 28 o, en otras palabras, al final de la saga de Namek. La serie Roja iba numerada por su cuenta, pero también mantenía la numeración de la serie blanca... ¿Un lío? No, hay que pensar en DRAGON BALL como una sola colección de 211 números: del 1 al 153 son "blancos" y del 154 al 211 son "rojos"... El lío de verdad se produjo con el tema



Catalunya fue la autonomía donde todo empezó. Por lo tanto, es lógico que contara con su propia edición de DRAGON BALL. *A la derecha:* La edición en castellano.





de los nombrecitos, traducidos a veces muy literalmente en el manga: por ejemplo, **Woolong** se llama **Ulom**, **Cell** se llamó **Seru** una temporada antes de pasar a **Célula**, y todos conocemos el cambio de sexo de **Kaioh Shin**.

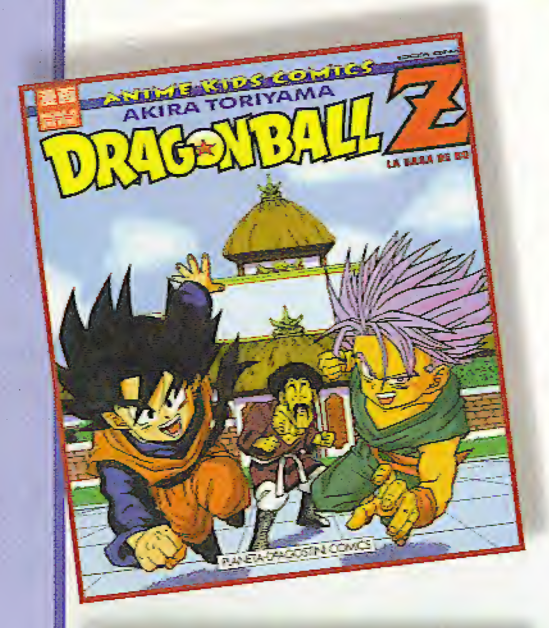
Por cierto, hablando de nombres, una de las cosas curiosas de esta primera edición es que fue bilingüe, es decir, apareció una edición exclusivamente para Catalunya titulada BOLA DE DRAC. Una y otra edición tuvieron, obviamente, un tremendo éxito, y la prueba es que sus ediciones en castellano se han reeditado, como serie Amarilla y serie Azul, al poco de su finalización y con igual éxito. Además, para los completistas o para los que no quieran rastrear todos y cada uno de los números de estas colecciones, DRAGON BALL también se ha editado en formato tomo japonés, y todos los volúmenes han aparecido ya. La edición es la del tebeo, por lo que la rotulación es algo pequeña, pero a cambio tiene al final de tomo las portadillas originales.

Planeta-DeAgostini probó también con otros productos del maestro **Tori**, como el TEATRO MANGA, del que han publicado los tres volúmenes, el TALLER DE MANGA y la mismísima serie de DR. SLUMP, pero también probaron con más productos DRAGON BALL. Eso sí, todo lo que se editó después de DRAGON BALL ha tenido que ser, por deseo expreso del autor, en sentido de lectura japonés... dificultad que sin duda ha vuelto a todos los **Tori**-fans capaces de leer en cualquier sentido. ■

TODO, TODO, TODO

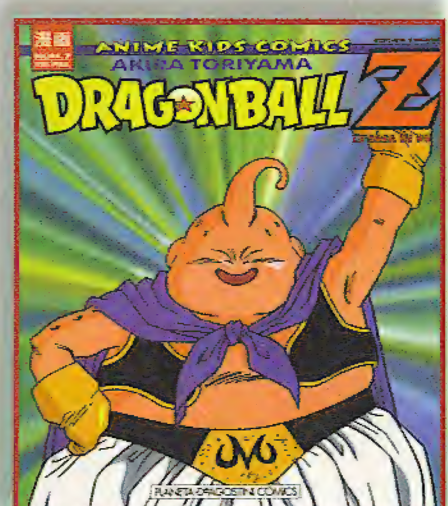
DRAGON BALL SERIE BLANCA mayo de 1992 153 números (reeditado como serie amarilla a partir de abril de 1997)	**DRAGON BALL ILUSTRACIONES COMPLETAS** octubre de 1996 número único
DRAGON BALL SERIE ROJA noviembre de 1992 58 números (reeditado como serie azul a partir de enero de 1998)	**DRAGON BALL Z ANIME KIDS COMICS** 15 números Dos especiales
DRAGON BALL-TOMOS mayo de 1995 42 números	**DRAGON BALL ANIME COMICS** mayo de 1998 Serie abierta

Otras ediciones de DRAGON BALL



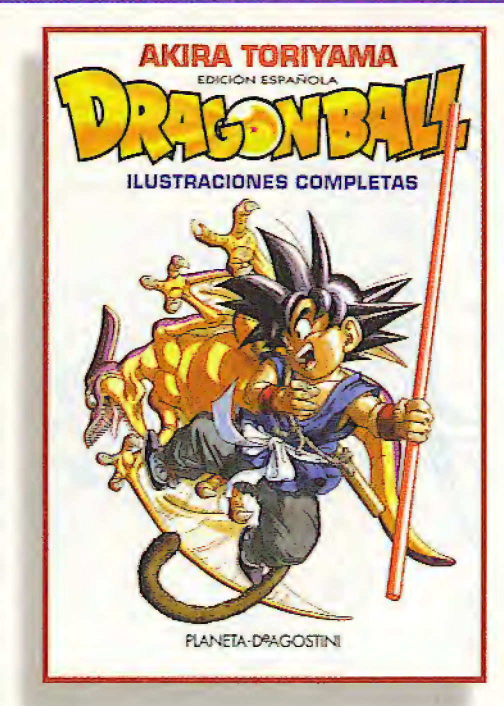
Entre los productos **Dragon Ball** en español destacan sin duda los animé comics. Se publicó una primera colección, el **Anime Kids Comics**, que tenía 15 números y adaptaba la saga de **Boo** que se había visto en televisión, saltándose, eso sí, un buen trozo del final. De esta colección también hubo dos especiales, dedicados a dos películas: **El combate definitivo** y **Fusión**. Aunque esta colección tenía el atractivo de ser a color, el tono decididamente infantil de la historia no convenció mucho a los dragon-fans, más ansiosos de combates que de ver lo monos que quedan **Goten** y **Trunks** combatiendo el mal...





Para ellos, **Planeta-DeAgostini** se decidió por fin a sacar los verdaderos animé comics: las adaptaciones de las películas en tomo, o por lo menos, las de **Dragon Ball Z**, empezando por **Garlick Jr. Inmortal** y siguiendo luego por orden con todas las películas de **Dragon Ball Z**. Curiosamente, esta colección sí está editada en sentido de lectura occidental, no se sabe muy bien por qué. ¡Una buena idea para los fans!

Por último, mencionar el libro que todo fan de **Dragon Ball** debería tener: el **Dragon Ball ilustraciones completas**, es decir, la edición en castellano del primer tomo de la **Daizenshu** (la enciclopedia de **Dragon Ball**). Aunque parece improbable que alguna vez se edite otro, éste contiene todas las imágenes a color realizadas por **Toriyama** para la serie, excepto un par que se le pasaron y que aparecen en el volumen siete. Un pedazo de tomo, y una aténtica fiesta para vuestros ojos.



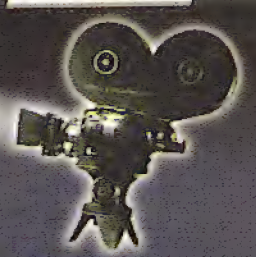
Concluyendo: que de **Dragon Ball**, en castellano, se puede encontrar casi, casi todo, y simplemente con decidir cómo lo queréis, seguro que encontraréis un **Dragon Ball** a vuestra medida. Ahora sólo hay que ver si acabará apareciendo algún jugoso producto de **Dragon Ball GT**... ■





Tu revista de Manga
con 68 páginas a color y cada mes un CDROM y un Póster de regalo.
a la venta en quioscos y tiendas especializadas
Editada por
ARES informática
Tel. 93 4710008
Fax 93 3751053
超機動伝説
DINAGIGA
68 páginas a todo color
REVISTA DE CÓMICS MANGA & ANIME CON CDROM
DOBLE póster regalo
DOKAN
Número 7
795.- ptas.
Level E
de Yoshihiro Togashi
de próxima aparición
INU YASHA
de Rumiko Takahashi, ¡leeremos el manga!
Kajika
el nuevo manga de sensei Toriyama
Jing
el rey de los ladrones
Masakazu Katsura
DOKAN
Nº 6

...¡ACCIÓN!



LA PELÍCULA DE DRAGON BALL QUE PODRÍA SER...

Por Gustavo Torralba e Isidro Sánchez

Superman, Blade, Mortal Kombat... Son muchos los cómics y videojuegos que, tras cosechar un gran éxito, han dado el salto a la gran pantalla con más o menos fortuna. Partiendo de esta premisa, la revista americana Wizard propone cada mes un casting imaginario de actores reales para alguna serie que esté pegando con fuerza en ese momento. Nosotros, para no ser menos, os presentamos a nuestros candidatos para hacer la que podría ser la película de Dragon Ball GT. Atención: Esto no es real, es sólo un juego. ¿Os apetece participar? ¿Por qué no nos mandáis vuestro propio casting? ¡Luces... cámaras... acción!

SON GOKUH



Antonio Banderas. Aunque quizás necesite unas clases de artes marciales, nuestro actor más internacional ha dado sobradas muestras de ser capaz de protagonizar papeles de acción: Desperado o La máscara del Zorro son buenos ejemplos de ello, aunque para interpretar a Gokuh, el aire de tonto que mostraba en Two Much no le iría nada mal.

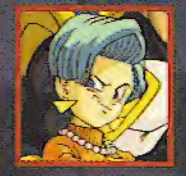
VEGETA





Gary Oldman. El quinto elemento, Drácula, Amor a quemarropa... Si algún director de cine busca un malo de verdad, llama al teléfono de este hombre. Con ese aire de chulo y esas entradas, ¿quién puede hacer mejor de príncipe saiyan?

BULMA





Sharon Stone. En Instinto Básico es sexy... En Rápida y mortal, una dura aventurera... Es guapa, es lista... tiene todo lo que hay que tener para interpretar a Bulma... y la mala leche suficiente para poner a Vegeta marcando el paso si la cosa se pone caliente.

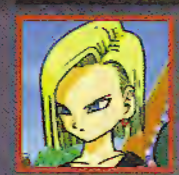
WOOLONG





Babe. Parecía difícil encontrar al actor ideal para llevar a la pantalla al cerdo más parlanchín (con permiso de Porky) de los dibujos animados, pero este cochinillo australiano nos ha convencido tras ver las dos partes de Babe, el cerdito valiente.

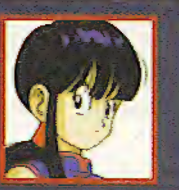
A-18





Cameron Diaz. La rubia protagonista de Algo pasa con Mary y La Máscara parece la gemela de A-18, aunque para hacer de la poderosa androide esposa de Kulyn, debería intentar parecer un poco más seria.

CHICHI





Courteney Cox. Para hacer de la sufrida Chichi, nadie mejor que la maniática de la limpieza de Friends, aunque esto no ha de llevarnos a equívoco, porque esta chica ha demostrado en las dos entregas de Scream que no es ninguna mosquita muerta.

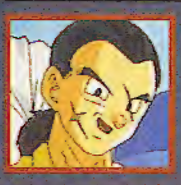
SON GOTEN

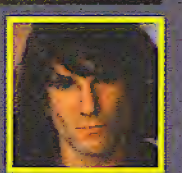




Christian Slater. Podríamos definir a Goten, sin temor a equivocarnos, como un irresponsable con un corazón de oro. Tanto en Amor a quemarropa como en Robin Hood: príncipe de los ladrones, parece que Christian Slater esté preparándose para interpretar al segundo hijo de Gokuh.

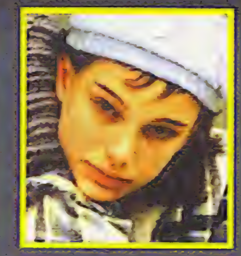
YAMCHA





Daniel Day Lewis. Yamcha es un guaperas seductor que ha tenido una vida muy agitada. Si habéis visto El último mohicano o En el nombre del padre, estaréis de acuerdo en que a Day Lewis sólo le falta la cicatriz.

PAN

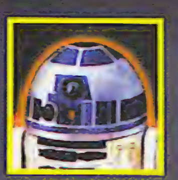
Natalie Portman. A estas alturas ya está un poco crecida, pero tal como aparecía en León el profesional, esta jovencita hubiera hecho estupendamente de Pan. Rebelde, independiente y guapa como sólo puede serlo la nieta de Son Gokuh.

MUTENROSHI




Pat Morita. ¿Quién no se acuerda del maestro Miyagi de Karate Kid? Quizá no fuera capaz de lanzar un *kame hame ha*, pero su efectivo *ataque de la grulla* hizo que más de uno se pusiera a hacer el tonto a la pata coja en la puerta del cine.

GIRU

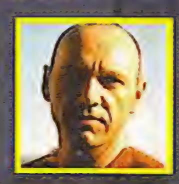
R2D2. Para decir "Girugirugiru peligropeligropeligro" se necesita a alguien con experiencia en escenas arriesgadas. Quién mejor que el aventurero galáctico por excelencia, R2D2... aunque bien pensado, es posible que necesitara unas clases de dicción.

KLILYN




Jet Li. Quíntuple campeón del mundo de Kung-Fu, gran estrella de cine en Hong Kong y ahora en todo el mundo gracias a la exitosa cuarta parte de Arma Letal. Es uno de los actores físicamente mejor preparados para tener que soportar lo que aguantó en su momento Klilyn en la serie de animé.

PICCOLO

Kevin Spacey. Un personaje inquietante al que podemos ver en Seven o en L.A. Confidential. De gesto serio y mirada penetrante, Spacey tiene un aire misterioso que casa perfectamente con el carácter de Piccolo. Una capa de maquillaje verde, unas antenitas y tendremos a nuestro namek preferido.

BOO




Wayne Knight. Sería gracioso que el malvado que acaba en la barriga de un dinosaurio en Parque Jurásico interpretara al personaje de Dragon Ball cuyos enemigos acaban en su propia barriga. Harto de papeles secundarios, creemos que este hombre estaría más que dispuesto a hacer un papel de su verdadera "talla".

TRUNKS



Leonardo DiCaprio. Muy bien, chicas. Cuando paréis de gritar, diremos que parece que Akira Toriyama se haya basado en el protagonista de Titanic para crear a Trunks. Desde el color de los ojos al porte chulesco, Di Caprio parece diseñado para interpretar al primogénito de Vegeta.

VIDEL



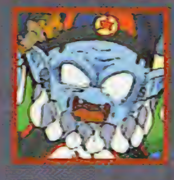

Liv Tyler. Empezó a hacer de actriz en los videoclips de su papi, el cantante de Aerosmith, y en Armaggedon adquirió experiencia en lo de mandar a su familia al espacio. Esto y ser tan guapa son razones suficientes para hacer de Videl.

SON GOHAN



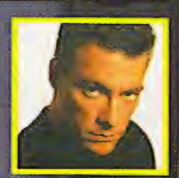

Ben Afleck. Ya hizo de pareja de Liv Tyler en Armaggedon, por lo que no sería difícil para él interpretar al esposo de Videl. En Persiguiendo a Amy, el bueno de Ben tiene una pinta de chico bueno que tira de espaldas... igualito que Gohan.

PILAF




Danny DeVito. Pequeño pero matón. El siniestro Pingüino de Batman vuelve sería perfecto para el papel de nuestro entrañable malvado favorito: el temible rey Pilaf.

TEN SHIN HAN

Jean Claude Van-Damme. El especialista en kick boxing por excelencia ha demostrado de sobras que tiene la forma física ideal para encarnar al discípulo de Tsuri Sennin.

capítulo 22

EL DESPERTAR DE BABY

(Abakareta yabou!! Jaaku Seimeitai Baby)



No os dejéis engañar: BABY da la razón a aquel refrán que dice que no hay enemigo pequeño. Mucho cuidado con él.

A DESTACAR

- Con lo del plan de TRUNKS y GIRU se anda ya mucho por las ramas: llevan dos episodios explicándolo y aún no han atado todos los cabos. Menudos son estos dos.
- Con los dinámicos dibujos de KAZUYA HISADA, las imágenes de Baby a medio formar en el recipiente de crecimiento son inquietantes y muy bien realizadas.
- Aunque demasiado repentinas, resultan muy innovadoras las vueltas de tuerca que le dan al tema del origen de BABY, que resulta ahora ser responsable de los robots mutantes y del poderoso LOUD: y vaya si les costó a nuestros amigos acabar con todos ellos...

Nuestros amigos acceden por un pasillo a una cámara donde un extraño ser flota entre unos líquidos nutrientes, ignorando a un suplicante **Dr. Mu**.

El cuerpo definitivo del ser parece no estar formado completamente, pero ya se mueve; mientras, el **Dr. Mu**, apesadumbrado porque su creación haya sido descubierta, está completamente abatido y no hace más que lamentarse. **Giru** y **Trunks** explican cómo se enteraron de los planes de **Mu** y cómo **Trunks** alteró los datos del programa informático que controla el crecimiento y desarrollo de este nuevo robot mutante. Según informa el propio **Trunks**, de llegar a formarse completamente se convertiría en un ser de una fuerza y poder desconocidos hasta el momento. El **Dr. Mu**, desesperado, pretende en última instancia cambiar los datos del virus introducido por **Trunks** mientras éste explica a **Pan** las verdaderas intenciones de **Mu**: conquistar la galaxia.

Trunks y **Giru** se siguen regodeando en la excelencia de su estratégico plan, en el que se dejaron capturar y congelar en metal por **Rilld**. Al parecer, **Giru** sufrió una pérdida de memoria que recuperó cuando llegaron al planeta M2 y le contó a **Trunks** todo acerca del **Dr. Mu**, así que urdieron un plan que al final ha acabado bien: **Pan** no sabe si recetarles unos cuantos pescozones pero al final parece que tenemos la fiesta en paz. **Mu**, desesperado, suelta una arenga de planes universales y demás historias al pequeño monstruito, animándole para que no se muera y vuelva a la vida. **Gokuh**, mirando también a la pecera, comienza a hacer el tonto preguntando al cuerpo de **Baby** si está muerto de verdad, y de repente **Baby** abre los ojos.

Una gran cantidad de energía chisporrotea por todos lados, y en medio de una cegadora luz, **Baby** completa su formación ante el asombro de **Trunks**, que había desprogramado deliberadamente el ordenador y no se explica cómo puede haber terminado de formarse. En medio de una terrible explo-



Así agradece Baby al Dr. Mu los servicios prestados. No parece muy cariñoso, ¿no?

sión que tumba a nuestros amigos, **Baby** sale del recipiente en su forma infantil y muestra a todos su poder, comenzando a acumular energía. Curiosamente, nada más nacer ya reconoce a los saiyans como a sus enemigos, y comienza a acercarse a **Gokuh** mientras el **Dr. Mu** le ordena a gritos que los destruya.

En el momento en el que **Baby** está frente a **Gokuh**, éste da la orden de atacar y simultáneamente los tres saiyans comienzan a lanzar ráfagas de energía, derribando sin mayor problema al pequeño engendro. Abatido ante la pérdida de su creación, el **Dr. Mu** escapa en una nave auxiliar que despega rápidamente sin que nuestros amigos puedan hacer nada. De todos modos, deben dedicar su tiempo a buscar las bolas de dragón y no pueden ocuparse de **Mu**. El pérfido científico está a poca distancia del planeta M2 y planea resucitar a **Baby** en cuanto pueda, para vengarse de los malditos saiyans. De repente, el **Dr. Mu** comienza a sentirse mal, y sorprendentemente, sus propias manos intentan estrangularle. Por si fuera poco, una voz que no es la suya comienza a hablar por su boca, acusándole de ser un inútil y un torpe, y acto seguido el pequeño **Baby** sale del interior de su cuerpo, matando así al **Dr. Mu**, que queda tendido en el suelo. **Baby** nos desvela que fue él mismo quien autoprogramó su resurrección, y que él descubrió el sistema para acumular energía, además de ser quien creara a los robots mutantes. El **Dr. Mu** no era más que una marioneta en manos del temible bicho. **Baby** planea, para terror de todos, apoderarse de toda la galaxia y acabar con nuestros amigos los saiyans, que todavía están en el planeta M2, ahora a la vista de **Baby** desde su nave espacial. ¿Qué pérfidos planes tiene en mente este nuevo y peligroso enemigo? ■

Luis Alís

Valoración

• Se abre con bastante acierto y talento (si obviamos la "explicación" del plan secreto de Giru y Trunks) una nueva línea argumental en la que volvemos a las andadas: nuevo enemigo hiper poderoso. El origen de Baby ha sido bastante trabajado, y este episodio de presentación cuenta con una buena animación de Kazuya Hisada. Si os gustaban los homenajes cinematográficos, aquí tenéis más: mezcla entre Alien (por su forma de salir del cuerpo de Mu, ¡eeecks!) y El engendro mecánico por ser Baby un robot muy peligroso y que se rebela contra su creador. La ciencia avanza que es una barbaridad.

capítulo 23

UN INVITADO MISTERIOSO

(Kakusareta kiki!? Nanbansen to nazo no shonen)

Giru consigue, mediante una técnica especial para derretir metales, librar a la nave de la cárcel de acero que le había tendido **Rilld**. Nuestro grupo se dispone a despegar para abandonar el planeta M2. Sorprendentemente, y cuando la nave ya volaba dirigiéndose hacia el exterior del planeta, una mano como la de **Rilld** surge del metal agarrando la nave por uno de los tentáculos. Hartos ya del pesado robot mutante, nuestros tres amigos lanzan a **Rilld** un *kame hame ha* conjunto que lo derriba. Suelta así la nave, y nuestros amigos consiguen salir finalmente volando. No era **Rilld**, sin embargo, sino **Baby**, que había poseído el cuerpo inerte y las habilidades del antiguo servidor de **Mu**.

Ya en marcha, **Giru** detecta una nueva bola de dragón, esta vez en una nave fantasma que está a punto de caer cerca de una estrella y derretirse como si de un helado se tratara. Montados en unas coquetas moto-naves espaciales y enfundados en los ya conocidos trajes de astronauta de la **Capsule Corporation**, los tres amigos llegan a la nave abandonada y en ruinas. Tras pocos minutos, encuentran la bola. Resulta tan fácil que **Trunks** tiene la mosca detrás de la oreja. **Pan** cree ver una sombra entre los restos abandonados de la nave y va tras ella a investigar.



No hay nada como el trabajo en equipo: Pan, Gokuh y Trunks lanzando un triple *kame hame ha*.

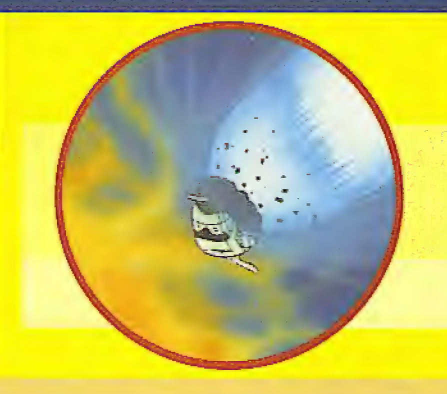
Pero ¡horror!, **Giru** ha errado en el cálculo, y a la nave, que está siendo objeto de unas terribles sacudidas, le quedan menos de dos minutos para entrar en el campo gravitatorio de la estrella y caer en las llamas para fundirse.

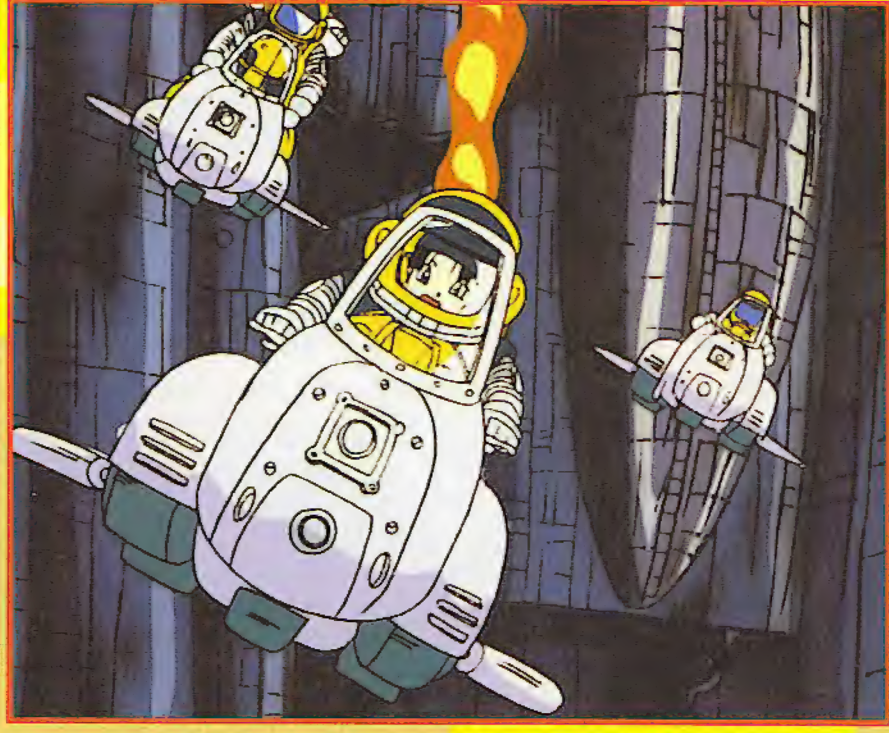
Pan, perdida entre los pasillos de la nave, está siendo atacada por un robot de seguridad de la nave con misiles y tentáculos mecánicos. Menos mal que **Gokuh** y **Trunks** han ido a rescatarla rápidamente, interceptando todos los proyectiles.

La situación es desesperada: la nave está casi fundiéndose, cuando **Giru** detecta formas de vida en su interior. En efecto, en una de las habitaciones hay un niño desmayado encima de una cama. **Trunks** lo coge y todos huyen como alma que lleva el diablo ante la perspectiva de cocerse vivos allí dentro. Sólo les quedan 30 segundos para huir de allí: saltan a las motos pero éstas apenas pueden

A DESTACAR

- Muy cucas las motitos espaciales y los trajes de astronauta de la Capsule Corporation: ya se los vimos a Bulma y a Gokuh en Namek.
- Emocionante el momento de lucha contra la fuerza de la gravedad que les atrae irremisiblemente a la ardiente superficie de la estrella.
- Resulta curioso ver el desfile de estrafalarios monstruitos que aparecen por entre los pasillos del hospital del planeta Pital. (¿Por cierto, vais pillando el porqué del nombre del planeta?)





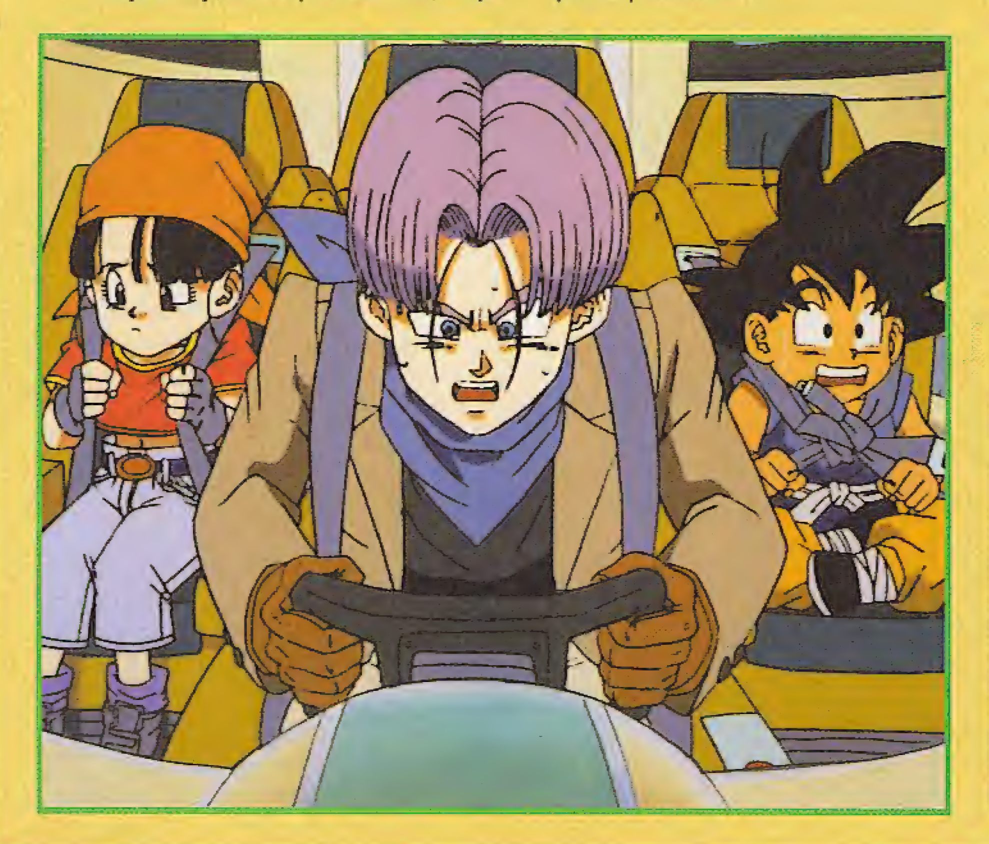
Parece que la moto espacial de Pan necesita una buena puesta a punto. Quizá sea cosa de la bujía...

avanzar: la fuerza de la gravedad es muy fuerte, y en lugar de avanzar lo único que hacen es retroceder. Deciden abandonar las motos y volar, pero igualmente son absorbidos por la fuerza gravitatoria de la estrella. En un intento desesperado, **Giru** lanza un cable con un arpón que consigue atar a la pata de la nave, y **Gokuh** lanza un rayo de energía lo bastante fuerte como para repeler la fuerza gravitatoria y llegar a la nave, tras lo cual salen de allí zumbando. Y es que este robotito está sacándoles las castañas del fuego a los saiyans por más ocasiones de las que se podrían contar.

El niño al que han rescatado está malherido y una vez acomodado en la nave, **Giru** lanza un mensaje de SOS a los planetas cercanos utilizando una antena muy mona que le sale de la cabeza. Finalmente reciben un mensaje de ayuda del planeta Pital, al que descienden. El planeta en cuestión es un lugar muy amigable, todo él dedicado a la medicina, y que desde fuera muestra una enorme cruz roja, para los despistados. En él pueden ingresar en un hospital al joven malherido. Tras una larga espera y las rabietas de **Gokuh**, que quiere irse rápidamente de allí ya que no le gustan las inyecciones, un médico les anuncia que el estado del joven es estable y que se pondrá bien.

El niño, que está en la sala de cuidados intensivos, se levanta de su cama, y una enfermera le dice que se acueste de nuevo ya que está malherido y debe descansar. Pero el niño, lejos de hacerle mucho caso, esboza súbitamente una expresión muy malévola. Acto seguido una serie de explosiones comienzan a alterar la paz del hospital. Por supuesto, algo extraño ocurre con el niño de marras. No parece ser un chavalín inofensivo. Seguro que muchos de vosotros ya sabéis de quién se trata, pero vamos a ver el siguiente episodio para averiguarlo. ■

Luis Alís





Valoración

• **Interesante episodio de ritmo algo lento pero resultón de todos modos, debido a los elementos nuevos que aparecen, el planeta Pital y los rescates de bolas y niños haciendo frente a las fuerzas gravitatorias. La animación, bastante correcta en general, ha sido dirigida por Seiko Uchiyama, y cumple su papel. Pan sigue llevando las riendas en el trío principal de personajes y Giru es una pequeña joya capaz de salvar el día en más de una ocasión. Lástima que al final se agüe la fiesta... La calma que precede a la tormenta.**

ENCICLOPEDIA



GUÍA DE EPISODIOS



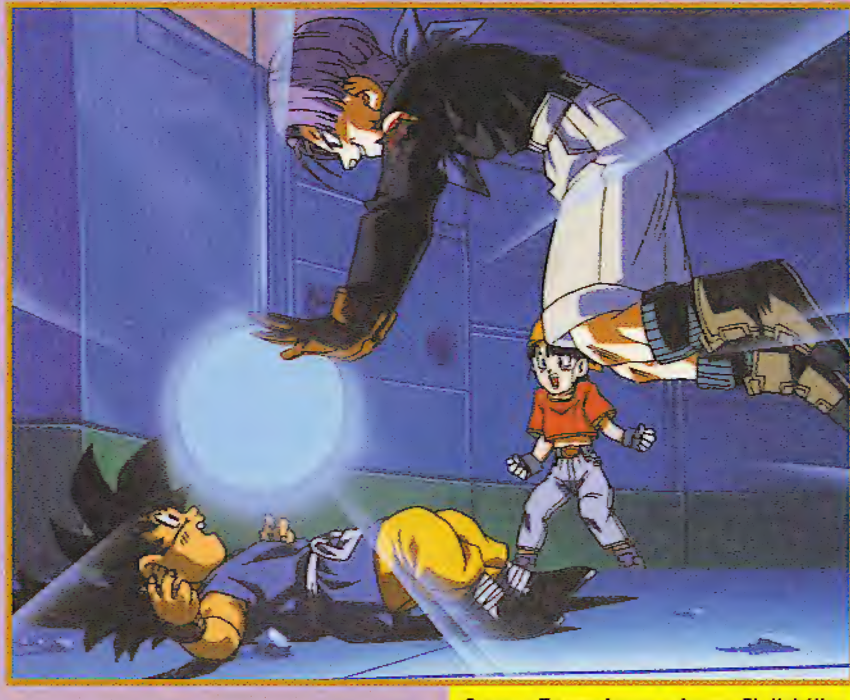
capítulo 24

EL CONTRAATAQUE DE BABY

(Baby Gyakushuu!! Nerawareta Saiyajin!!)

La situación es caótica en el hospital, todo está lleno de humo y llamas. **Gokuh** consigue rescatar al niño y a la enfermera, pero no todo es tan plácido como se presenta: el niño es su perverso enemigo **Baby**, que pretende acumular la energía de los saiyans para acabar con ellos.

Ajenos a esto, nuestros amigos están ocupados en otros menesteres. Una faceta de **Gokuh** inédita hasta el momento se nos revela: ¡**Gokuh** odia los hospitales! Se le ha metido en la cabeza que le pondrán una inyección si va al hospital. Tras conseguir que baje del árbol al que se había encaramado, nuestros amigos se ponen a pescar plácidamente en un riachuelo que hay cerca de allí: más tarde nos enteraremos de que los peces no son comestibles. La zona es muy plácida y está llena de enfermos que se recuperan al aire libre. **Pan** está en un bosquecillo cercano intentando acercarse a un cervatillo cuando aparece **Baby** camuflado en su apariencia infantil. Aunque se la camela para que se confíe y poder robarle la energía, **Trunks** y **Gokuh** llegan oportunísimos y **Baby** comienza a disimular.



Gokuh y Trunks frente a frente. El diabólico poder de Baby empieza a hacer estragos.

Al poco tiempo llega el cirujano que había atendido al chico y se lo lleva, riñéndole por haber abandonado el hospital sin permiso. Pero cuando están a solas regresando al recinto, **Baby** surge del interior del cuerpo del chaval y ataca ferozmente al médico, invadiendo su cuerpo y dejando el del chico.

Gokuh, **Pan** y **Trunks** están matando el tiempo en uno de los jardines cuando aparece el cirujano de cuyo cuerpo **Baby** se ha apoderado. Entre todos y en especial el médico, consiguen convencer a **Gokuh** de que el único sitio para poder comer algo es la cafetería del hospital y de que nadie va a ponerle una inyección. Así que comienzan a ponerse las botas, sobre todo **Gokuh**, que acumula montones de platos vacíos. Aprovechando la confianza de **Trunks**, **Baby** le invita a dar una vuelta por las instalaciones del hospital, con la intención de distraerle con alguna máquina médica avanzada y absorber su súper energía de saiyan. Así lo hace, y está a punto de absorber la energía de **Trunks**, pero un rayo lanzado por **Gokuh** impacta en **Baby**.

Al parecer, los saiyans sabían todo lo concerniente a **Baby**, ya que éste emite una energía muy característica a pesar de que tome cuerpos de seres corrientes. Como sabían que el único momento en el que **Baby** es vulnerable es la transición entre un

A DESTACAR

- Una escena memorable, la de Trunks, Gokuh y Giru pescando peces con sus manos en un riachuelo. ¡A cada uno la cosa le va de formas bien distintas!
- Este Baby parece hermano gemelo del T-1000, el malo de Terminator 2, que ocupaba la identidad de otros tomando formas con su cuerpo de metal líquido. ¡Otro homenaje para cinéfilos!
- Atención a las paranoias de Gokuh: aunque se esté muriendo de hambre, se niega en redondo y en cuadrado a entrar en la cafetería del hospital porque no le gustan nada las inyecciones. Este chico es una caja de sorpresas.

cuerpo y otro, se hicieron los despistados para poder pillarle con las manos en la masa. Y así ha sido. ¡Qué tíos más listos!, ¿a que sí?
Baby ataca a los saiyans, y aunque su cuerpo parece hecho de metal líquido cuya forma controla a voluntad, nuestros amigos repelen el ataque y le tumban. Pero antes de que puedan rematarle, **Baby** proyecta una energía extraña que hiere a **Trunks** y lo deja aturdido, momento en el que **Baby** consigue introducirse en su cuerpo y suplantarlo.

Baby-Trunks lanza un rayo a **Gokuh** que no se atreve a rechazar por miedo a hacerle daño a su amigo. Pero el siguiente ataque de **Trunks** no alcanza su objetivo: **Trunks** está luchando desde el interior de su cuerpo para expulsar a **Baby** y recuperar su propia personalidad. **Baby** y **Trunks** hablan a la vez con el cuerpo del saiyan, cuya fuerza mental está causando problemas al invasor de **Baby**. **Trunks**, en un esfuerzo para librarse del control de **Baby**, se convierte en super saiyan, lo que **Baby** es incapaz de controlar, y el engendro es expulsado del cuerpo de **Trunks**. **Baby**, comprendiendo que su fuerza es insuficiente para controlar el poderoso cuerpo de un saiyan, escapa con un rayo cegador dejando atrás a nuestros amigos.
Su objetivo: el cuerpo de una oronda alienígena que está a punto de marcharse del planeta en un avión espacial, por lo que pierden la pista del horrible monstruo, que absorbe las energías de todos los pasajeros de la nave. Mientras, nuestros amigos reemprenden su camino con la nave. Seguro que se encontrarán otra vez en el futuro, y el choque promete ser terrible. ■

Hay quien dice que la belleza está en el interior, pero ése no es el caso del pequeño náufrago espacial que han encontrado nuestros amigos.



LUIS ALÍS

Valoración

• A pesar de ser lento de ritmo, este episodio destaca por la excelencia de su animación, dirigida por TAKEO IZU, pero deja que desear en el aspecto de la emoción y el interés. Al menos conocemos algo más del villano BABY, pero los acontecimientos son poquitos y contados con bastante pachorra. Estamos a la espera de que BABY comience a hacer maldades de las buenas. La acción se hace de rogar.



ENCICLOPEDIA GT

GUÍA DE EPISODIOS



capítulo 25

BABY LLEGA A LA TIERRA

(Taihen da!! Chikyuu ni Baby ga arawareta!!)

Este episodio comienza muy pero que muy bien. **Vegeta** hace por primera vez en su vida una buena acción: afeitarse ese horrible bigote que lucía desde el principio de la serie. Y es que hemos vuelto a la Tierra y parece que se va a armar una buena.

Por lo pronto **Chichi** está pasando una vergüenza terrible escuchando cómo **Goten** liga descaradamente por su teléfono móvil, y está muy preocupada por lo que le pueda pasar a su hijo en manos de las chicas de la ciudad, que ya se sabe que son unas "lobas". Para desespero de **Vegeta**, **Goten** pasa por su lado y ni se da cuenta de que el poderoso guerrero ha abandonado el look "**Aznar**". Su esposa **Bulma** sí que se da cuenta, y **Chichi** se queda callada mirándole para sonrojo del saiyan, mientras **Bulma** revela que fue su hija **Bra** la que con la hiriente frase "con ese bigote estás muy feo" consiguió que **Vegeta** se librase del mostacho. ¡Menuda cara de espanto puso el curtido guerrero saiyan cuando su hija adolescente le dirigió estas terribles palabras!

Como veis, en estos nueve meses en la Tierra se lo han pasado de miedo, pero no tienen noticias de los aventureros que partieron en la nave espacial, que por cierto están bastante liadillos. **Gokuh** se las tiene que ver con un michino de varios metros de altura que está durmiendo la siesta para recuperar una bola localizada en un planeta vete tú a saber dónde, y acaba arrancándole un pelo del bigote. Por supuesto, los tres acaban corriendo como alma que lleva el diablo, pero se salvan. Los gatos no vuelan, y los saiyans sí. ¡Ya sólo les faltan dos bolas!

Mientras, en la Tierra, una especie de **Arnold Schwarzenegger** rubio está muy interesado en encontrar a los saiyans, y a su paso deja una

Vegeta con el bigote que revolucionó Dragon Ball. Miradlo bien, porque no tardará mucho en perderlo.



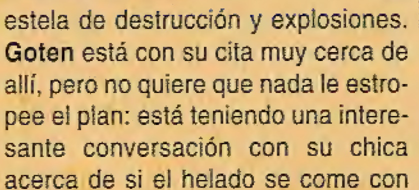
A DESTACAR

- Todo el episodio es una verdadera joya en cuanto a animación, pero vale la pena destacar el encuentro entre Gokuh, Trunks y Pan y el gato gigante. Vais a disfrutar a gusto.
- Dragon Ball GT no es sólo aventura sino también "sit-com" al estilo Cosas de casa: no tenéis más que ver el delicioso *gag* familiar entre Vegeta, Chichi, Bulma y Bra en torno al mostacho del poderoso saiyan.
- Ha sido duro destacar sólo tres escenas de este fantástico episodio, pero antes que la espectacularidad de la luchas (que ya es de agárrate y no te menees) hay que fijarse en la reaparición de Mr. Satan como defensor y justiciero de Satan City. Anda que...



¿Qué os decíamos? Ya tenemos aquí a nuestro VEGETA de toda la vida: sin bigote y con montones de mala leche.





estela de destrucción y explosiones. **Goten** está con su cita muy cerca de allí, pero no quiere que nada le estropee el plan: está teniendo una interesante conversación con su chica acerca de si el helado se come con cucharita o chupando directamente del cucurucho.

Pero **Mr. Satan** sí que está dispuesto a evitar que unos malvados destruyan su querida Satan City. Claro que no tiene mucho que hacer contra un monstruo que causa cráteres en el suelo: el gigantón pregunta a **Satan** si él es un saiyan: "¡Qué pasa! ¿Es que me ves con el pelo amarillo como si fuera un punky o qué?", contesta **Satan**, y acto seguido unos terribles rayos que surgen de los ojos del hombre han abierto un socavón en el asfalto que bien podría servir para hacer una nueva boca de metro.

Goten y **Pares**, su chica, acaban encontrándose con él. **Satan** dice que deja el "honor" de acabar con el malhechor a su "discípulo". Evidentemente, **Goten** pasa de todo, pero de repente el hombretón hace mención de atacar a **Pares** y **Goten** le tumba velozmente con una patada tremenda.

De repente, gente de la muchedumbre comienza a atacar a **Goten**, que se libra de ellos sin despeinarse. Todo acaba felizmente, los hombres malos son apresados, la multitud aclama a **Satan** y la policía le agradece su "valentía". Pero de nuevo una persona que hace segundos estaba tranquilamente aclamando a **Mr. Satan**, ahora ataca sorprendentemente a **Goten**. Éste esquiva el ataque, y el joven que había atacado a **Goten** cae al suelo brillando extrañamente. De su cuerpo surge una figura malévola y cegadora que se dirige a **Goten** y le exige que confirme su identidad como super saiyan. Se trata de **Baby**. ¡Ha llegado a la Tierra! Por supuesto, **Pares** se ha desmayado. ¡Pobre chica!

Una terrible lucha va a comenzar entre el super saiyan **Goten** y el terrible organismo cibernético **Baby**. El temible robot, que ha absorbido mucha energía hasta llegar a la Tierra y ya tiene aspecto de joven adulto, ha dado muestras de un poder terrible y la cosa parece ir muy, muy en serio. ■

LUIS ALÍS





Valoración

• Da rabia ver cómo algunos episodios se quedan en aprobado justito y después nos ponen verdaderos *tour de force* como éste. Sin duda, uno de los mejores episodios de DRAGON BALL GT que hemos visto hasta la fecha: tiene buen ritmo, tiene humor, está bien narrado, tiene gracia, tiene escenas de acción, misterio muy bien llevado y una animación sencillamente soberbia dirigida por NAOGI YAMAMURO. Ojalá todos los episodios fueran la mitad de buenos que éste. No se puede pedir más.

ENCICLOPEDIA GT

GUÍA DE EPISODIOS



capítulo 26

SON GOHAN Y GOTEN: LA HERMANDAD DIABÓLICA

(Gohan to Goten... Saiaku no Kyoudai genka!?)

La primera muestra de poder hecha por **Baby** ya ha causado estragos en la ciudad, que está hecha unos zorros. **Goten** y **Baby** están cara a cara y sopesándose el uno al otro cuando el móvil de **Goten** suena. Es **Pares**, que se interesa por él, y **Goten** se pone a hablar plácidamente flotando por el aire mientras **Baby** se carcajea por su imprudencia.

Los primeros compases son favorables para el hijo de **Gokuh**, que consigue derribar al bicho. Éste reacciona desde el suelo lanzando una ráfaga de rayos de energía que hieren a **Goten**. Después de tranquilizar a su novia por el teléfono móvil, **Goten** se enfurece mucho y se transforma en super saiyan. **Goten** lanza una verdadera avalancha de rayos de energía que alzan un vendaval de polvo y una tremenda humareda. **Pares** se derrite literalmente al ver el poder de su novio, pero **Goten** canta victoria demasiado pronto.

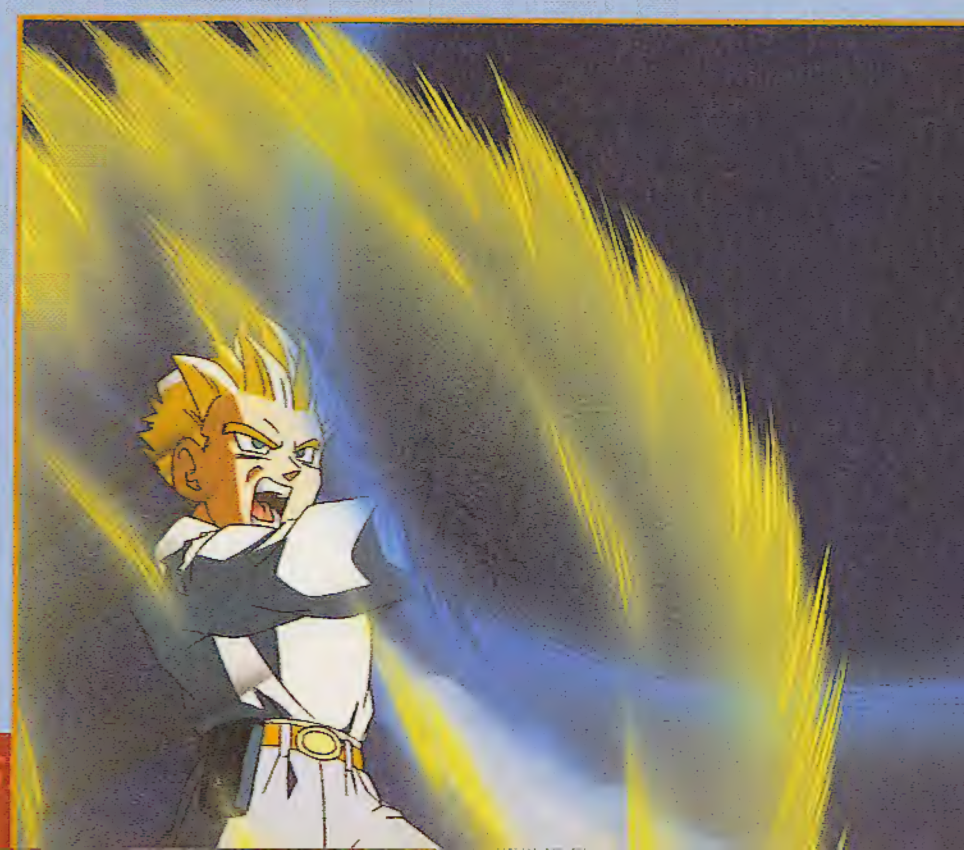
Baby no sólo está perfectamente, sino que ha esquivado todos los ataques y además ha averiguado que en el momento en el que **Goten** está acumulando energía para lanzar su *kame hame ha*, es cuando más vulnerable es. Sorprendentemente, **Baby** se convierte en una flecha metálica que atraviesa el torrente de energía y acaba por penetrar en el cuerpo de **Son Goten** por la herida que hacía pocos minutos el propio **Baby** le había producido.

Volvemos con nuestros amiguetes viajeros, que están intentando sacar una bola de dragón del interior de un dinosaurio gigantesco y regordete que hay en un planeta. El pobre bicho se ha tragado a **Gokuh**, y éste no tiene reparos en salir haciéndole un boquete en el vientre. Contra todo pronóstico, el gigantesco dinosaurio se deshincha como un balón de playa hasta alcanzar su verdadero tamaño: el de una ratita. Increíble.



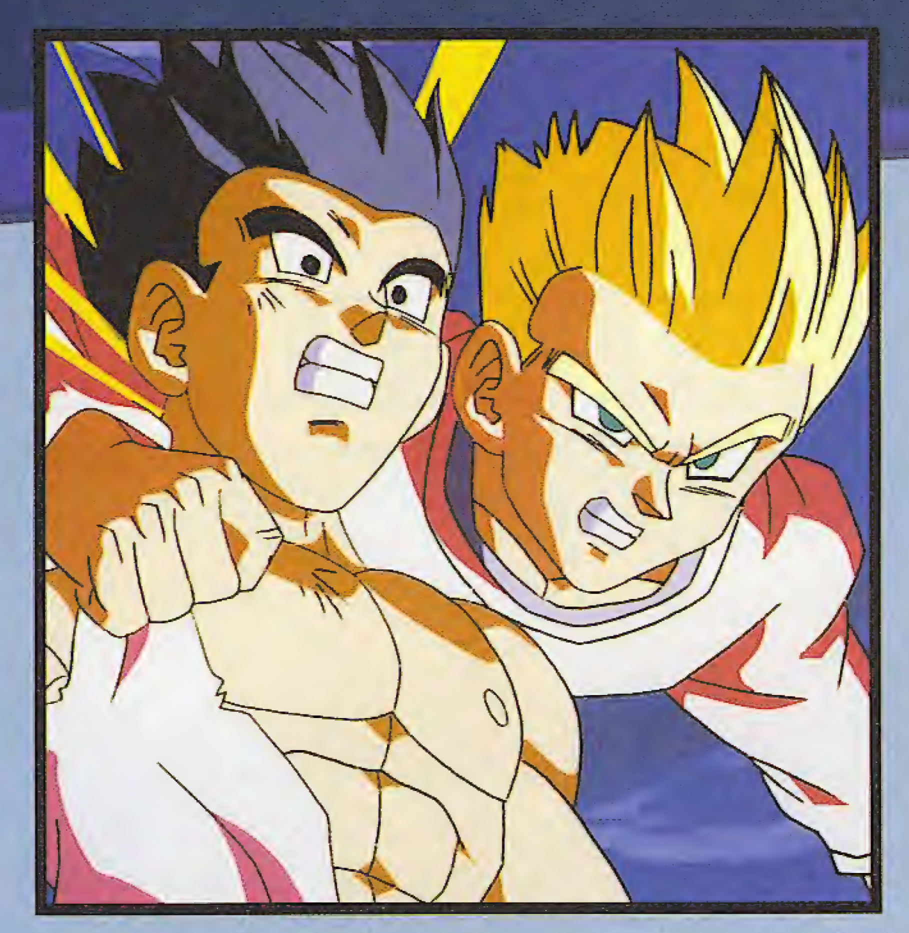
El pobre Son Goten no puede imaginarse lo que se le viene encima. Baby le va a quitar las ganas de ir en moto.

Nuestros amigos están montando una fiesta para celebrar que sólo les queda una bola para poder volver a la Tierra, pero **Gokuh** está preocupado por **Baby**, que no ha dado más señales de vida. ¡Cuánta razón tiene! **Piccolo**, en la Tierra, ya ha



A DESTACAR

- La escena del dinosaurio que se deshincha es para mondarse de la risa.
- Chichi es capaz de imponer respeto hasta a un cyborg malévolo como Baby. Menuda mujer.
- Pares, la novia de Goten, es tonta. Se ve que el genio de las chicas se lo llevó todo Pan en el reparto.





detectado el terrible poder de **Baby**. **Chichi**, que estaba esperando que volviera **Goten**, se encuentra con **Gohan** y su esposa **Videl** en la recepción del edificio de la **Capsule Corporation**. **Gohan** indica para desesperación de su madre, que ha habido una lucha en Satan City y que **Goten** estaba implicado. A los pocos segundos, **Goten** aparece allí mismo, buscando al que le han dicho que es el más poderoso de los saiyans, el gran **Vegeta**. **Chichi** le arrea un bofetón que deja a **Baby-Goten** tumbado en el suelo y preguntándose si no le habrá arrollado un camión.

Abrumado por la energía de **Chichi**, **Baby-Goten** decide actuar cautelosamente y pregunta educadamente dónde está **Vegeta**. "¡Dónde está **Vegeta**, dónde está **Vegeta**! ¡Estás pesadito con la preguntita!", le contesta su madre mientras le abofetea repetidamente. **Bulma** informa de que **Vegeta** tiene la costumbre de largarse sin más por quién sabe cuánto tiempo sin decir nada a nadie. Mientras la desesperación de **Baby-Goten** crece, se da cuenta de que **Gohan** es más poderoso que **Goten** y se decide a usurpar su cuerpo lo antes posible, atizándole un puñetazo en la barriga. **Chichi** lo atribuye a una de las típicas peleas entre hermanos: **Gohan** acepta el reto y parten hacia un lugar seguro, en las afueras de la ciudad. Fuera de oídos indiscretos, **Gohan** habla claramente a **Baby**: se ha dado cuenta de que él no es **Goten**. Éste le lanza un terrible ataque que lo deja medio desnudo, pero indemne. **Gohan** detecta que **Goten** y otro ser cohabitan en su cuerpo así que debe controlar su fuerza.

La lucha fraticida es espectacular: no en vano se trata de dos de los mejores y más poderosos saiyans. Tras un toma y daca de golpes, queda claro que la ventaja es para **Baby-Goten**, ya que **Gohan** se contiene para no herir a **Goten**. **Baby-Goten** hace uso de toda su energía proyectando una terrible bola de energía, y para poder evitarla **Gohan** ha de convertirse en super saiyan, momento que es aprovechado por **Baby** para abandonar el cuerpo de **Goten** y usurpar el de **Gohan**.
En este momento llega **Piccolo**, que exige al ser que abandone el cuerpo de **Gohan**. **Baby-Gohan** no tiene intención de hacer tal cosa y ataca a **Piccolo** derrotándolo sin problemas. Ahora sólo **Vegeta** puede hacer frente al terrible monstruo. ■

Luis Alís

Valoración

• La animación de Yuuji Koda no es la mejor de las que hemos podido ver pero tiene momentos realmente sublimes. El episodio, lleno de espectaculares combates, es fluido y trepidante, con mucha emoción e incluso algún momento simpático, y tiene grandes alicientes como poder ver de nuevo en acción a Gohan o Piccolo, aunque por pocos segundos. Acción a mansalva.

CARA a CARA

DEATHMATCH

PILAF	BOO
PERSONALIDAD	
La ambición de convertirse en el amo del mundo hará que desarrolle un carácter huraño y egoísta, resultando ser todo un tirano para sus fieles sirvientes (su baja estatura puede ser una de las causas de su irritabilidad). Sus aires de rey le dotarán de una personalidad desagradable y mandona, que suele acabar frustrando sus planes. Saber trabajar en equipo le ayudaría a conseguir sus planes.	De todos los rivales de Gokuh, quizá éste sea el que menos personalidad tenga. Su único objetivo es destruir y destruir, ya que fue creado para ello. Es capaz de retorcer la personalidad de los enemigos que devora, haciéndola suya pero siempre dándole ese giro inevitablemente malvado. Ha demostrado mucho carácter cada vez que ha plantado batalla, aunque lástima que ese carácter pertenezca de otros...
60%	40%
INTELIGENCIA	
Es el más listo de los cuatro, poseyendo una gran capacidad inventiva para crear múltiples artilugios que darían más de un quebradero de cabeza a **Gokuh** y sus amigos.	Casi sin mente, este ser mágico sólo sabrá sonreír y matar. Su picaresca para provocar a sus enemigos será sólo comparable a su maldad.
80%	90%
FUERZA	
De entre todos los seres habidos y por haber en el **Dragon World**, este pequeñajo es quizás de los más enclenques. Todos los factores están en su contra, contando tan sólo a su favor... con su corta estatura. Ésta le permite ser un enemigo más bien escurridizo y difícil de atrapar.	Se trata de un ser superior debido a su origen. Hecho a base de magia, tendrá en su constitución y sus poderes una inagotable cantera de recursos para torturar a sus contrincantes. ¿Has intentado darle una paliza a tu almohada? Pues es lo mismo que golpear a Boo, sólo que ésta no te devuelve los golpes.
10%	20%
MALDAD	
No es precisamente una cosa muy mesurable, pero si se trata de comparar, **Pilaf** es quizás más egoísta que malvado. Su único anhelo es ser el rey del mundo, sin destruir a sus habitantes ni a sus ciudades.	Es la maldad en sí, por lo tanto es difícil superarle. Sólo existe para sembrar el caos en el universo.
50%	90%
TOTAL 50%	TOTAL 60%

Si en el número anterior comparamos a los pequeños TRUNKS y GOTEN, ahora le toca el turno a los chicos malos de la serie. Estos seres, a falta de algo mejor que hacer, ponen a prueba a nuestros héroes con su inventiva o su fuerza. Y aunque nos pese, hemos de darles las gracias, porque sin su intervención, la serie parecería más una segunda parte de CANDY, CANDY que el festival de combates al que estamos acostumbrados. Por descontado, la humanidad y el dominio del universo serán, como siempre, sus objetivos..

POR PEDRO VALLESPÍN

CELL	FREEZA
PERSONALIDAD	
Creado a partir de células de diferentes luchadores del universo, este bioandroide compartía rasgos de muchas personalidades antagónicas, como pueden ser las de **Vegeta**, **Gokuh**, **Piccolo** o **Freeza**. Aunque lo que más marcaría su carácter es la frialdad característica de los robots, estando sólo pendiente de cumplir los designios marcados por su "padre". A esto debemos añadirle una soberbia sin par.	Este tirano espacial es en realidad como un niño. Si algo le molesta, lo aplasta sin tener en cuenta las consecuencias. Por ese motivo, muchas razas serían borradas de la faz de sus planetas, a pesar de no ser una amenaza para él o su ejército. Además, podemos destacar la fe ciega que posee en su fuerza y en sus posibilidades.
70%	60%
INTELIGENCIA	
Astucia sería la palabra más adecuada para definir a **Cell**. Su viaje en el tiempo, planeado y ejecutado con maestría, es un buen ejemplo de cómo aprovechar las circunstancias.	Este joven alienígena no destaca en este apartado, ya que le hubiera bastado con tener la suficiente vista como para eliminar a los saiyans antes de que se hubiesen rebelado contra él.
70%	40%
FUERZA	
Dotado de energía casi sin límite y con las características más relevantes de seres tan poderosos como los ya citados, esta arma biológica sería en su forma perfecta el enemigo más terrible conocido.	**Freeza** fue, hasta su derrota, el ser más poderoso del universo conocido (aunque poco después sería relegado por su padre y por su hermano). De todas formas, sus cuatro niveles de fuerza no fueron suficientes para superar a **Gokuh** y más tarde a **Trunks**.
70%	60%
MALDAD	
Un robot siempre es un robot. Su objetivo preliminar sería eliminar a **Gokuh**, pasando a segundo plano al comprobar su enorme fuerza.	De fría naturaleza y corazón, este ser del espacio fue uno de los más despiadados, como demuestra el gran número de planetas destruidos bajo sus órdenes.
70%	80%
TOTAL 70%	**TOTAL 60%**



Mientras Gokuh luchaba...

Los 42 tomos recopilatorios de DRAGON BALL fueron publicados entre 1985 y 1995. Pero durante estos diez años, **Toriyama** no se dedicó solamente a DRAGON BALL, sino que fue encontrando tiempo aquí y allá para realizar algún manga corto, normalmente mucho más relacionado con el humor de su primera época que con el tono épico de **DBZ**. La mayoría de estos relatos han sido después recopilados en los tomos 2 y 3 del TORIYAMA AKIRA MARU SAKUGEKIJYOU, mejor conocido entre nosotros como TEATRO MANGA.
La mayoría de historias llevan el nombre de su protagonista; así, entre las más antiguas tenemos MISTER HO (1986), la historia de un mercenario con tirita que acaba con los bandidos que aterrorizan a una aldea, KENNOSUKE (1987), un joven samurai que afronta su primera cita con la seriedad de un combate sabiamente aconsejado por su fiel amigo **Shinobimaru**, y SONCHOH (1988), un alcalde (con un gran parecido a **Mutenroshi**, todo hay que decirlo) que se enfrenta a un desaprensivo que tira una lata en un camino y que luego resulta ser un peligroso espía que pretende activar una bomba atómica. Estas tres historias se publicaron en el SHONEN JUMP, la misma revista donde estaba apareciendo DRAGON BALL.

MAMEJIRO, hijo de un campeón de lucha libre, pasa de ser un gamberro a ser un héroe gracias a un helado.

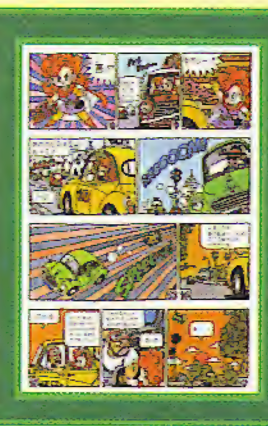
En la misma línea y en la misma revista, aunque recopilados en otro tomo del TEATRO MANGA, aparecieron dos historias más: MAMEJIRO (1988), la historia de un chico que, frustrado porque su padre se come su helado, decide convertirse en un gamberro sin tener mucha idea de cómo, y KARAMARU (1989), la historia de un ninja que, yendo a vender setas al pueblo, tiene ocasión de vencer a unos bandidos y ayudar a un ladrón a volver a ser honrado... Que luego no digan que estas historias no tienen moraleja.

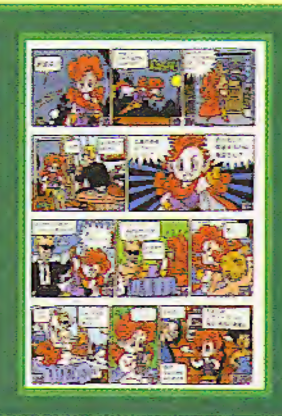


KARAMARU es otra historia en la que un villano pasa a ser de los buenos debido a un malentendido. Cosas de TORIYAMA.

La colaboración de **Akira Toriyama** con el SHONEN JUMP acabó con estas historias; el autor descubrió que se sentía más cómodo trabajando para la revista **V-JUMP** (VIRTUAL JUMP),

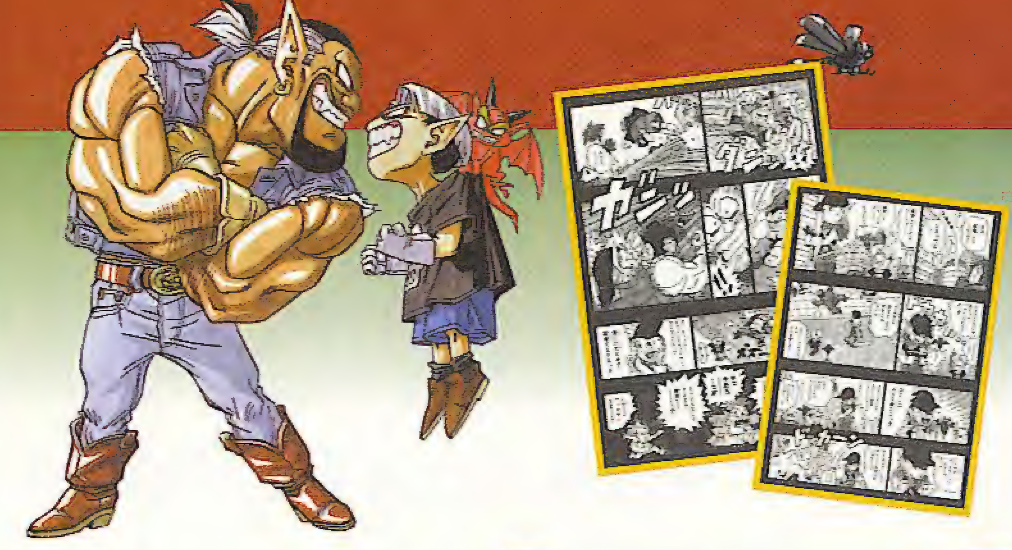






raro e inédito

De esta época, hay dos mangas que no se han recopilado nunca. Uno es WOLF, que apenas tiene unas pocas viñetas a color y que apareció en el libro de ilustraciones AKIRA TORIYAMA-THE WORLD (1990), y el otro es LADY RED (1987), una historia de sólo cuatro páginas, también a color y, ¡atención!, en sentido de lectura occidental, publicado en la revista SUPER JUMP y decididamente para adultos...



Go! Go! Ackman fue una de las pocas historias cortas de Toriyama que gozó de cierto éxito, publicándose once episodios y llegando a tener tres adaptaciones en videojuego. El pequeño demonio empezaba bien su 200º cumpleaños.

que no es exactamente de manga sino que combina el manga con información sobre videojuegos, y que admite mangas cortitos y páginas a color, que es lo que le apetecía probar a **Toriyama.** El resultado de esta colaboración fue **Cashman**, el guerrero ahorrador (1990-91). Cuenta la historia de **Giola**, un policía extraterrestre cuya nave se estrelló en la Tierra, y que se dedica a combatir el mal por dinero, ya que necesita un montón de oro como combustible para su nave y así volver a su planeta... toda una metáfora del ahorro, vaya. **Dub & Peter 1** (1992), que también tuvo varios capítulos, es la historia de **Dub**, un chico fortachón con nulo éxito a la hora de conquistar a las chicas, que convence a su amigo **Pet** de que le haga un super-coche, a ver si liga. Entre una cosa y otra, acaba metido



en una carrera para conseguir los favores de una chica.

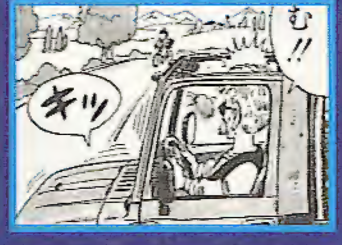
Pero la historia que resultó más popular fue sin duda **Go! Go! Ackman** (1993), cuyos 11 episodios explican las aventuras de **Ackman**, un demonio jovencito de sólo 200 años, que va por la Tierra intentando recolectar almas humanas para poder venderlas a buen precio. **Ackman** traba enemistad con un ángel que pretende aguarle la fiesta, y cuyos intentos por destruirle causan infinidad de bajas civiles de las que **Ackman** se aprovecha. ■

Annabel Espada

✓ La mayoría de estas historias podréis encontrarlas en el tercer volumen de la colección **Teatro Manga** de **Planeta DeAgostini.** Estos tomos son una recopilación de las historias cortas realizadas por **Akira Toriyama** para la revista **Shonen Jump.** ■







El anciano alcalde Sonchoh, para variar, salva a su país de un terrible agente secreto al equivocarse pensando que se trata de un gamberro normal y corriente.





VIDEOCLUB GT

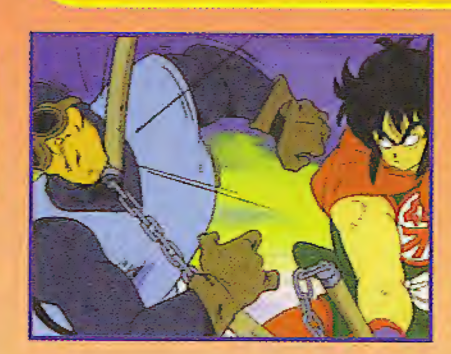
VIDEOCLUB GT
NOMBRE: Gran Pilaf
Nº SOCIO: 240271
DOMICILIO: Gran castillo de Pilaf

LA LEYENDA DEL DRAGON SHENRON

SHENRON NO DENSETSU



Director: Daisuke Nishio.
Guión: Toshiki Inoue.
Fecha de estreno en Japón: 20 de diciembre de 1986
Duración: 50 min.





1986 fue el año en que todo el mundo se dio cuenta de que DRAGON BALL tenía más tirón que cualquier otra cosa que se hubiera visto en mucho tiempo. Véase si no: el manga había empezado a publicarse poco más de un año antes, la serie de televisión había empezado en febrero, el primer videojuego acababa de aparecer y la gente se lo estaba pasando de muerte con el nuevo producto. Vaya, que tenía más éxito que DR. SLUMP.

Así que llegó el momento de pasar al cine, y para Navidad, que es cuando toca (los dos años anteriores se habían estrenado películas de DR. SLUMP), llegó la primera película de DRAGON BALL. ¡La primera de 18!

Esta película, la primera de tres que todavía son de DRAGON BALL y no de DRAGON BALL Z, conserva mucho del humor absurdo que destilaba la primera parte de la trama; aunque **Gokuh** se pelea con todo el mundo, sus peleas no son el centro de la historia. Mirad si no el argumento:

El malvado rey **Gourmet** tiene esclavizados a los habitantes de su reino. Este tirano sufre una maldición: su aspecto es muy desagradable, debido a que, para no morir, debe comer cada día un plato mejor que el anterior. Está claro que esto le causa grandes problemas: tiene que abusar de todo el país para satisfacer su degenerado apetito (culinario, no vayáis a pensar mal). Y cuando consigue asolar todo su reino, todavía tiene apetito para más.

El caso es que **Gourmet** decide librarse de una vez de su problema de bulimia refinada y, ¿qué mejor remedio que la panacea universal, las bolas de dragón? Así que envía su ejército a por ellas... momento en el que su destino se cruza con el de **Son Gokuh**, cierto chico con cola que acaba de dejar las montañas porque una tal **Bulma** le ha mencionado la existencia de las bolas mágicas.

Exacto: la película, ya de paso, vuelve a explicar el origen de **Son Gokuh**, y en realidad toda la primera búsqueda de las bolas de dragón (por si alguien todavía no se había enterado), salvo que el enemigo a batir es **Gourmet** y no **Pilaf**. Una aventura, en resumen, muy clásica, con diseño de **Gokuh** antiguo y con cierto sabor nostálgico que, vista ahora, nos arrancará alguna carcajada y hará que recordemos mejores tiempos. ■

ANNABEL ESPADA





ESCENAS IMPORTANTES

- Los secuaces de GOURMET, BONGO y BASUKE, muy guapos ellos, son una especie de mezcla entre el ejército de la RED RIBBON, los secuaces del conejo-bandido TONINJINKA y MAI y SHUU, los ayudantes de PILAF. ¿Se copia DRAGON BALL a sí misma?
- La continuidad de la serie con la película es perfecta: al final, SON GOKUH se va a buscar a MUTENROSHI para que le entrene.
- En los uniformes del ejército de GOURMET, debajo de su divisa (cuchillo y tenedor cruzados), se puede leer GURUMES; se trata de una transcripción literal de cómo se escribe GOURMET en japonés, no vayáis a pensar que os equivocáis de película. Los más malos llevan, por cierto, el murciélago de BATMAN con un tenedor debajo... ■





Director: Yoshihiro Ueda.
Guión: Takao Koyama.
Fecha de estreno en Japón: Julio de 1987
Duración: 45 min.

LA BELLA DURMIENTE DEL CASTILLO DEL MAL

MAJIN JO NO NEMURI-HIME

Todos sabemos que, para aceptarles como discípulos, **Mutenroshi** pidió a **Son Gokuh** y **Klilyn** que le trajeran "una chica mona", cosa que, conociendo el carácter del maestro, era muy de esperar. Al final le trajeron a **Lunch**, y pasó lo que tenía que pasar, pero, ¿y si les hubiera pedido algo muy diferente? ¿Algo, digamos, más heroico?

Con esta premisa de historia alternativa pero dentro de la continuidad de la serie, se planteó la segunda película, **LA BELLA DURMIENTE DEL CASTILLO DEL MAL**, donde no tenía ya sentido explicar el origen de **Son Gokuh** (se lo sabían hasta las piedras), y se fue en cambio a buscar una aventura original.

La misión que les encarga **Mutenroshi** parece un cuento de hadas: se trata de rescatar a la "bella durmiente", que se encuentra prisionera en el castillo del mal. Ni que decir tiene que **Gokuh** llama a sus amigos **Yamcha**, **Pooal**,



Lunch, **Woolong** y **Bulma**, y todos acaban en el tétrico castillo.

El enemigo a batir resulta ser **Lucifer**, el rey de los demonios, cuyo aspecto de guaperas y refinada elegancia hacen que la pobre **Bulma** olvide que en el castillo hay toda clase de extraños bichos y un mayordomo más bien desagradable. Lo cierto es que **Lucifer** ha trazado un plan demoníaco -cómo no- y se propone destruir el sol mediante un enorme cañón de energía.

Si os preguntáis que dónde está la bella durmiente, no os perdáis la sorpresa final: resulta ser una joya, que

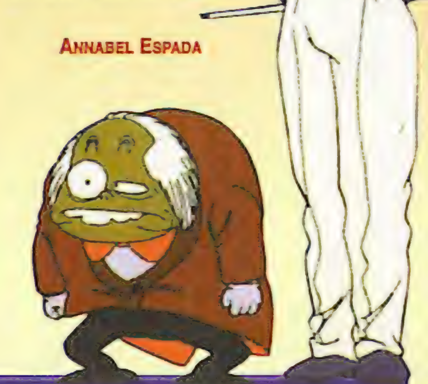


sirve de punto focal al cañón. Al final, para desgracia de **Bulma**, el aspecto real de **Lucifer** es bastante menos encantador de lo que parecía, y **Gokuh**, para variar, acaba convertido en ohzaru y rompiéndolo todo.

En resumen, que todo cambia para que todo siga igual, y después de unas cuantas tortas y rescates in extremis, la cosa acaba bien gracias a un *kame hame ha* de emergencia, excepto para **Lucifer**, claro. **Gokuh** y **Klilyn** podrán entrenarse con **Mutenroshi**, por lo menos hasta la próxima película. ■

ANNABEL ESPADA





DETALLES

- *Akuma no te*, que traducido significa "la mano del demonio", es el nombre del castillo de LUCIFER, que tiene precisamente forma de mano alzada al cielo.
- Lo mejor de la película es sin duda el diseño de los demonios auxiliares, como el jorobado tuerto o el demonio rojo, que recuerdan mucho a otros bichos diabólicos made in TORIYAMA. ■

Tinta China

Taller de dibujo de Dragon Ball

Por Núria Peris

HOY: APRENDE A DIBUJAR MONSTRUOS

Cuando pensamos en monstruos, enseguida nos imaginamos personajes enormes, feos y malvados que se enfrentan al protagonista para impedir que logre su propósito. Dentro de la serie DRAGON BALL, hemos escogido unos cuantos al azar para que aprendáis a dibujarlos. La mayoría de ellos han sido diseñados por **Akira Toriyama**, por ello es posible encontrar entre ellos algunos rasgos comunes.



Podemos observar que, aunque todos pertenecen a especies distintas (reptiles, babosas, mamíferos...), todos tienen un aire siniestro, grandes dientes y mirada perversa. Otra característica común que tienen muchos es su gran tamaño y su corto cuello. ■

YOUMAOH

Si os fijáis, este personaje tiene la cabeza situada justo a la misma altura que los hombros. Su cuello, que sobresale por encima de éstos, le da un aspecto de jorobado. Esos colmillos enormes hacen que tenga un aspecto realmente feroz. ■

DRAGON KOKUEN

Este personaje es más fácil de dibujar de lo que parece. Simplemente nos tenemos que acordar de situar unos hombros pequeñitos y sacar entre ellos un cuello grandote acabado en una gran bola que será la cabeza. ■



WOOLONG ROBOT

Con esos palillos y ese tazón de tallarines, esta transformación de **Woolong** no acaba de resultar muy terrorífica, aunque eso es lo que él pretendía cuando se enfrentó a **Gokuh**. Un truco para dibujarlo es situar las extremidades mediante ejes y luego añadir un enorme cuerpo cilíndrico. ■

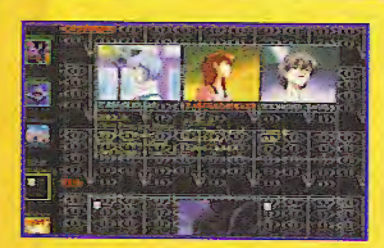
welcome to...

www.giru.gt

Cuando se dio el boom de **Dragon Ball**, todos los medios intentaron averiguar la razón de su éxito a través de su trasfondo argumental. Las imprentas tiraron miles de litros de tinta hablando de cómo **Dragon Ball** surgía de una antigua leyenda oriental y bla, bla, bla... Hoy en día, ya casi no le damos importancia a esa característica de las correrías de **Gokuh**, pero, si hacemos balance de las series manga que han triunfado en este país, observaremos que la mayoría de ellas estaban basadas en un trasfondo mitológico.

Esta tendencia se da también en **Neogénesis Evangelion**, una serie que está dando mucho que hablar, y que se basa en los mitos cristianos, judíos y hasta mayas, sobre el origen y el fin de la vida. Para que profundicéis más en estos y otros temas relacionados con la serie, este mes os damos unas cuantas direcciones dedicadas a ella. Y de postre, algunas webs donde podréis encontrar esos programitas que algunos lleváis buscando como locos para jugar a **DB** en vuestro PC. Con todos ustedes, los emuladores.

Álvaro Prieto





Touji's Evangelion Home Page

http://web.jet.es/arrivi/arrivi

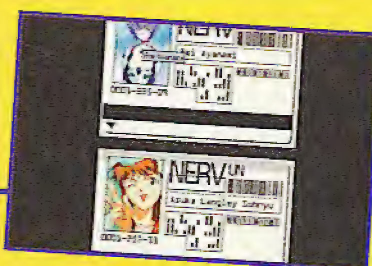
En esta página personal podréis encontrar bastante información sobre los protagonistas, los ángeles y demás fauna de Evangelion. Tambien tendréis la oportunidad de votar diversos aspectos de la serie y de acceder a links relacionados con ella.

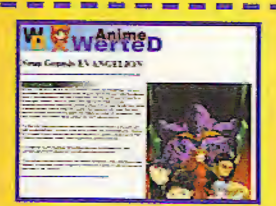
Pàgina d'Evangelion

http://www.fut.es/~trev/catala/eva.htm

Elegante página en catalán con animaciones, el staff de producción de la serie, la historia... Una página realmente bonita.







Anime Werted

http://members.xoom.com/werted/eva.htm

Muchos links a otras páginas interesantes, resúmenes e historia de la serie y un vídeo de la película.

Para los que queréis probar en vuestro PC los juegos de **Dragon Ball** creados para videoconsola, aquí tenéis algunas direcciones desde las cuales podréis bajaros emuladores de los modelos más conocidos :)

- **Future Trunks 2057's Dragon Ball Z Page**
  http://fly.to/vegito
- **Emux.Com**
  http://www.emux.com
- **DB/DBZ FAQ. Mokuji.**
  http://pw1.netcom.com/~brief/dbfaq/mokuji.html







Página de Neon Genesis Evangelion

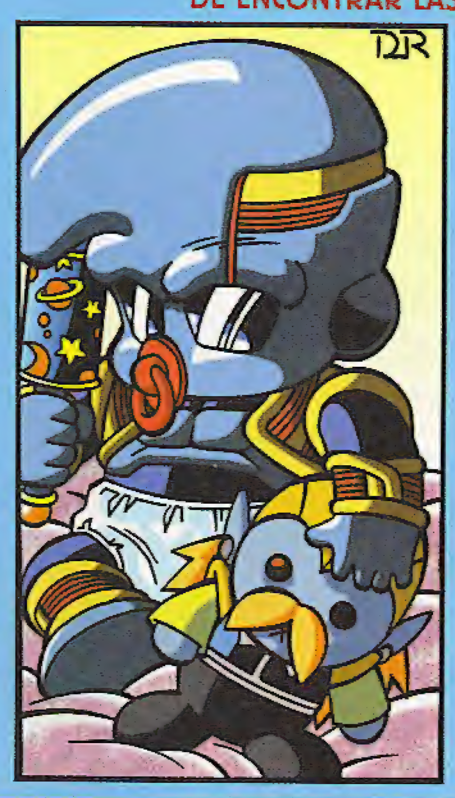
http://www.geocities.com/Tokyo/garden/1699/pageoli.html

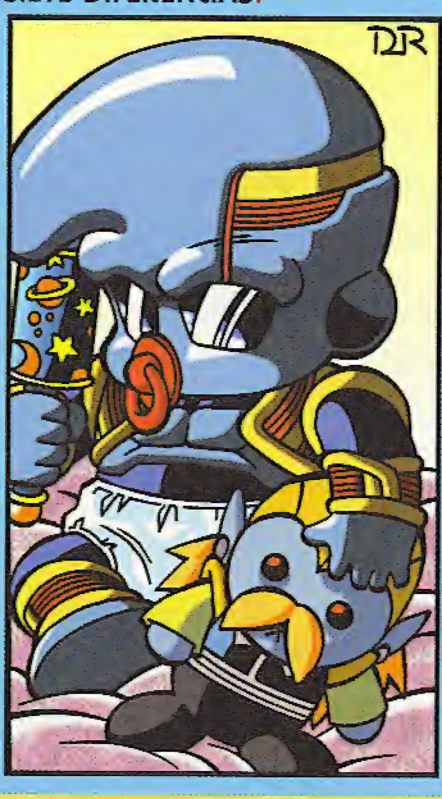
Preciosa página, con un diseño muy guay, y una guía de presentación de personajes, capítulos, gráficos y vídeos. La más completa con una estupenda guía de episodios.

Y eso es todo por hoy, navegantes... Recordad que podéis enviarnos vuestras direcciones, personales o no, a nuestro siempre abierto buzón de sugerencias:
revistagt@norma-ed.es

¡¡PASA GT IEMPOS!!

¡HA LLEGADO LA HORA DEL BIBERÓN DE BABY, PERO ANTES HAS DE ENCONTRAR LAS SIETE DIFERENCIAS!





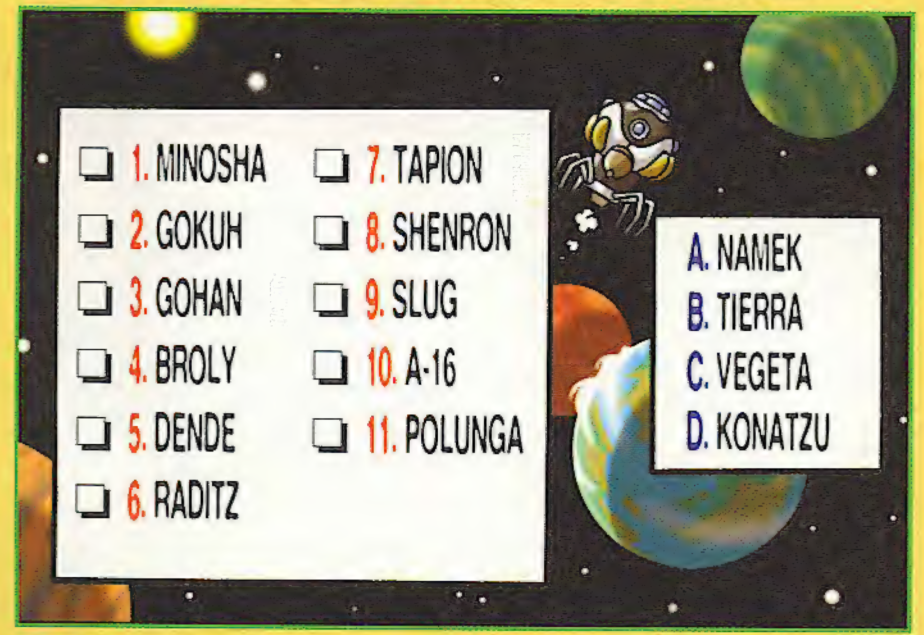
¡RAYOS! NUESTROS AMIGOS HAN REALIZADO UNA TRIPLE FUSIÓN Y AHORA NO RECUERDO QUIÉN FORMA CADA UNA. ¿PUEDES AYUDARME?







MIENTRAS LA NAVE TAKO VIAJA BUSCANDO LAS BOLAS, INDICA DE QUÉ PLANETA ES ORIGINARIO CADA UNO DE ESTOS PERSONAJES.



SOLUCIONES:

LOS SIETE DIFERENCIAS:
1. Arruga en la frente de Baby. 2. Planeta en sonajero. 3. Raya del traje en axila derecha. 4. Raya en el pañal. 5. Ojo izquierdo muñeco. 6. Línea cintura del muñeco. 7. Raya sábana junto a oreja izquierda del muñeco.

LAS FUSIONES:
A. Gokuh, Pan y Trunks.
B. Cell, Boo y Freeza.
C. Woolong, Vegeta y A-16.

LOS PLANETAS:
Del A: 5, 9, 11.
Del B: 3, 8, 10.
Del C: 2, 4, 6.
Del D: 1,7.

ENCUESTA DRAGON BALL GT

Ya han pasado 5 meses y muchos de vosotros seguís siendo fieles a vuestra cita con esta revista. A lo largo de este tiempo hemos hecho algunos cambios para mejorar Dragon Ball GT: La Revista Oficial, pero queremos seguir trabajando para que os guste aún más. Por eso hemos preparado este cuestionario, que nos ayudará a conoceros a todos mucho mejor y saber qué es lo que más y lo que menos os gusta de vuestra publicación favorita. Sólo tienes que fotocopiar esta página, rellenarla y enviárnosla cuanto antes.

Entre todos los que contestéis el cuestionario antes del día 30 de abril de 1999 sortearemos nada menos que 10 fabulosos Juegos de Rol de Dragon Ball GT. Corre a por un boli y... ¡suerte!

1.- Nombre y apellidos: ______ **2.- Dirección:** ______
3.- C.P.: ______ **4.- Población:** ______ **5.-Provincia:** ______
6.- Teléfono: ______ **7.- Edad:** ______ **9.- Nº de hermanos:** ______

10.- ¿Desde cuándo lees Dragon Ball GT: La Revista Oficial?
☐ Desde el nº1 ☐ Desde el nº2 ☐ Desde el nº3 ☐ Desde el nº4 ☐ Desde el nº5

11.- ¿Cómo conociste Dragon BallGT: La Revista Oficial?
☐ Por el anuncio de TV ☐ Por el anuncio de una revista ☐ La vi en el quiosco ☐ Me la dejó un amigo

12.- ¿Quién compra habitualmente la revista? ☐ Yo mismo ☐ Un familiar

13.- ¿Cuántas personas más leen la revista que tú compras? ☐ 1 más ☐ 2 más ☐ 3 más ☐ más de 4 personas

14.- Indica qué otras revistas lees, empezando por la que más te gusta:
1 .... 2 .... 3 ....

15.- Indica cuáles son tus programas o series de TV favoritas:
1 .... 2 .... 3 ....

16.- Indica cuáles son tus películas de cine favoritas:
1 .... 2 .... 3 ....

17.- ¿Cuánto tiempo dedicas a leer cada número de Dragon Ball GT: La Revista Oficial?
☐ 1 hora ☐ 2 horas ☐ 3 horas ☐ 4 o más

18.- ¿Si algún mes no has comprado la revista a qué se ha debido?
☐ Se agotó en el quiosco ☐ Me olvidé ☐ No tenía suficiente dinero ☐ No me apetecía

19.- Valora del 1 al 5 los regalos que hemos ido dando con Dragon Ball GT: La Revista Oficial:

Nº1: Maxi-Poster	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4	☐ 5
Nº2: GT-Files	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4	☐ 5
Nº3: GT-Files	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4	☐ 5
Nº4: Juego de Rol	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4	☐ 5
Nº5: Portafolio	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4	☐ 5

20.- Valora del 1 al 5 las secciones de la revista:

Radar	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4	☐ 5
Zona GT	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4	☐ 5
Guía de Combate	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4	☐ 5
Capsule Corp.	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4	☐ 5
PasaGTiempos	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4	☐ 5
Enciclopedia GT	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4	☐ 5
Estéreo GT	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4	☐ 5
Gran Tori	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4	☐ 5
El Gran Torneo	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4	☐ 5
Extra GT	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4	☐ 5
Videoclub GT	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4	☐ 5
Tinta China	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4	☐ 5
WWW.Giru.gt	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4	☐ 5
Crónicas Dragon Ball	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4	☐ 5
Mundo Dragon Ball	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4	☐ 5
Tomas Falsas	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4	☐ 5
Power On	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4	☐ 5
Hola soy Pan...	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4	☐ 5
Cara a cara	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4	☐ 5
¿Y si...?	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4	☐ 5

21.- ¿Qué nueva sección te gustaría que añadiéramos a la revista?:
1 ....

22.- ¿Qué nuevos regalos te gustaría que llevara Dragon Ball GT: La Revista Oficial?:
1 .... 2 .... 3 ....

23.- Indica qué otros productos Dragon Ball GT has comprado últimamente:
1 .... 2 .... 3 ....

24.- Indica por orden de preferencia tus aficiones favoritas:
1 .... 2 .... 3 ....

25.- Por último, contesta a estas preguntas:
1 ¿Te gusta dibujar y pintar? ☐ Sí ☐ No
2 ¿Cuánto tiempo pasas al día dibujando? ☐ 1 hora ☐ 2 horas ☐ más de 2 horas
3 ¿Te gustaría ser dibujante cuando seas mayor? ☐ Sí ☐ No
4 ¿Compras productos de dibujo como lápices, colores, etc.? ☐ Sí ☐ No
5 ¿Te gustaría que alguien te enseñara a dibujar? ☐ Sí ☐ No
6 ¿Cuántas películas de dibujos animados has visto en vídeo este año? ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ más de 3
7 ¿Cuántas películas de dibujos animados has visto en cine este año? ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ más de 3

¿Te gustaría recibir información por correo de otros productos similares a Dragon Ball GT: La Revista Oficial? ☐ Sí ☐ No

Gracias por contestar a nuestras preguntas. Puedes fotocopiar la página para no estropear tu revista favorita y enviarla a:
CUESTIONARIO DRAGON BALL GT, NORMA EDITORIAL C/FLUVIÀ, 89. 08019 BARCELONA
Los nombres de los ganadores del sorteo aparecerán en la revista nº 7

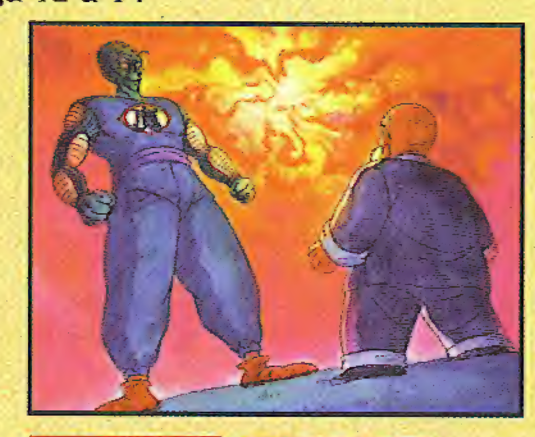
DRAGON BALL

Historia de una larga historia

LA LLEGADA DE PICCOLO DAIMAOH

Capítulos 135 a 161 • Tomos de manga 12 a 14

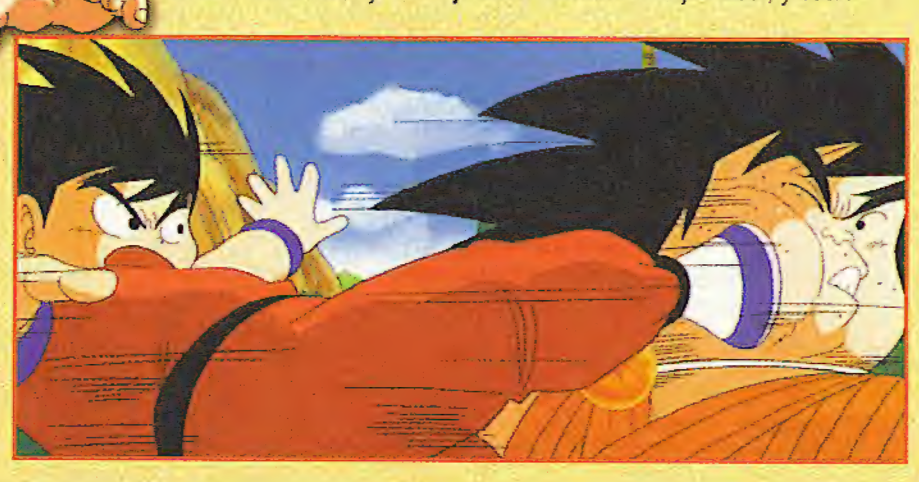
La celebración de la victoria de **Ten Shin** en la 22ª edición del Torneo de Artes Marciales no duró demasiado. Camino del restaurante, **Gokuh** se dio cuenta de que había olvidado su bola de dragón y su bastón, pero **Klilyn** se ofreció a ir a buscarlo. Desafortunadamente, por el camino se encontró a **Tambourine**, uno de los secuaces de **Piccolo**, que lo asesinó a sangre fría. Horrorizado por lo que le había pasado a su amigo, **Gokuh** decidió perseguir al asesino para vengarse. Pero tras el duro combate con **Ten Shin** no era rival para nadie y el demonio lo despachó sin problemas, e incluso destruyó su **Nube Kinton**. **Klilyn** no fue el único luchador asesinado, ya que **Tambourine** robó las inscripciones y los fue eliminando uno a uno, entre ellos a **Nam**, **Giran** o al **Lobo Hombre**. El responsable de todo esto es un viejo conocido de la humanidad: ni más ni menos que **Piccolo Daimaoh**, un demonio que siglos atrás aterrorizó el planeta. Durante siglos vivió encerrado en un recipiente hermético a causa de un ataque de **Mutaito**, el maestro de **Mutenroshi** y **Tsuru sennin**. Fue despertado por **Pilaf**, que encontró la cápsula en el mar y lo liberó. Ahora se ha convertido en uno de sus esbirros, y espera que **Piccolo** se acuerde de él y le conceda un par de países cuando conquiste el mundo, sobre todo después de hablarle de la leyenda de **Shenron** y el poder de las bolas de dragón.

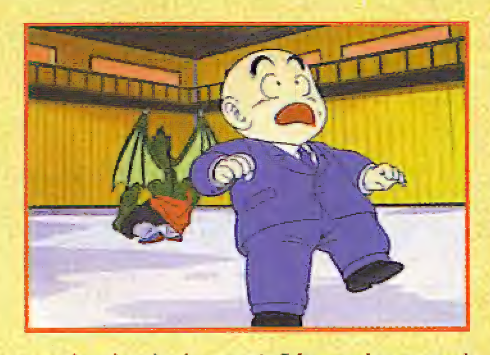


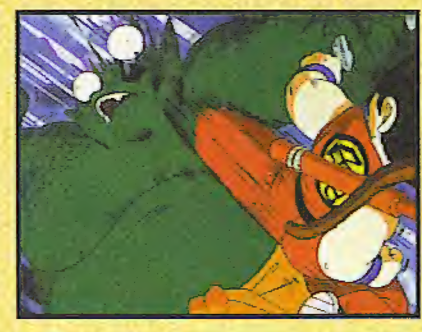




Gokuh está decidido a vengar a **Klilyn** e intenta alcanzar a **Tambourine** aunque sea a pie. De este modo conoce a **Yajirobee**, un excéntrico tipo que le desafía por haberse comido su pez asado. Durante su singular combate aparece otro secuaz de **Piccolo**, **Timbal**, el encargado de reunir las bolas mágicas ... y busca la de **Yajirobee**. **Gokuh** le deja hacer, y cuan-





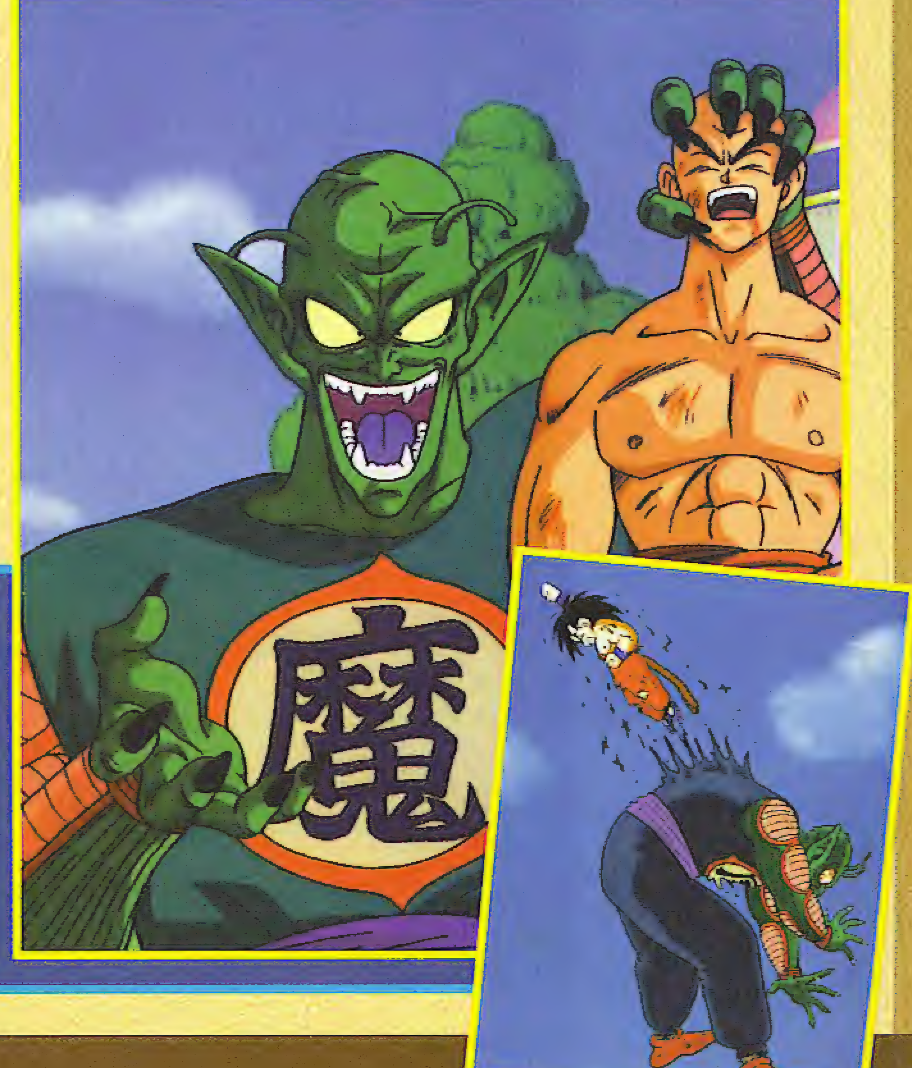




do el salvaje montañés acaba con el monstruo (de hecho, se lo come), logra la bola mágica y un nuevo amigo. Ya en plena forma, persigue y mata a **Tambourine** -que había acudido al lugar para ver qué le había pasado a su hermano- y se dirige al encuentro de **Piccolo**. Ya frente a frente, **Gokuh** se enfrenta con un enemigo muy superior a él, y es derrotado, mientras **Piccolo** se hace con las bolas de dragón que le faltaban: ahora las tiene todas e invoca a **Shenron**, pidiéndole la vida eterna. Una vez ha conseguido su deseo, lo mata para que nadie pueda dañarle.
Pero lo que no sabe es que **Mutenroshi** vio cómo su maestro **Mutaito** lo encerraba la primera vez, y conoce la técnica. A pesar de que consume toda la energía vital, está decidido a sacrificar su vida para librar al mundo de esa amenaza. Se enfrenta a **Piccolo** y realiza su ataque, pero falla por muy poco y **Piccolo** ya está advertido de que aún queda alguien en el mundo que conoce la única técnica que puede desbaratar sus planes. **Mutenroshi** muere y **Piccolo** mata a **Chaoz**, pero **Ten Shin** ha visto la técnica y, es capaz de reproducirla. A **Gokuh** sólo se le ocurre una solución: volver a pedirle ayuda a **Karin** para encontrar la verdadera agua sagrada, la que realmente despertará todo su poder oculto. Una vez en la Torre, **Karin** le introduce en el laberinto que guarda el agua sagrada; **Gokuh** bebe, pero **Yajirobee** está asustado por la advertencia del guardián de la torre, que le ha dicho que también puede convertirse en el más poderoso de los venenos.

Gokuh supera la prueba con éxito, y va al encuentro de **Piccolo**, que ha amenazado con destruir una de las regiones del mundo, en concreto donde viven los padres de **Bulma**. Pero **Ten Shin Han** llega antes, e intenta encerrarlo de nuevo. **Piccolo** crea a su último esbirro, **Drum**, que entretiene a **Ten Shin** hasta que llega **Son Gokuh**, mucho más poderoso, y con ganas de guerra. Se deshace de **Drum** en un momento y se enfrenta a **Piccolo**, protagonizando un encarnizado combate, muy igualado. Ya al límite de sus fuerzas, y con sus últimas energías, se lanza contra el demonio y lo atraviesa, hiriéndolo de muerte. Con sus últimas energías, **Piccolo** vomita un huevo del que nacerá **Piccolo Junior,** que tendrá como único objetivo matar a **Son Gokuh** y dominar el mundo. ■

ANNABEL ESPADA



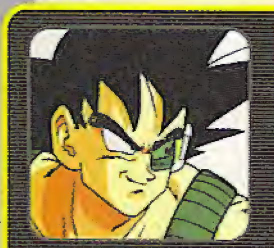
LO + PLUS

En esta parte ya empieza a esbozarse el tono serio que tomará a partir de ahora la serie. KLILYN, MUTENROSHI y CHAOZ mueren, y con SHENRON también destruido, parece que la leyenda del dragón ha llegado a su fin. La amenaza de PICCOLO es la primera realmente importante a la que SON GOKUH se enfrenta, y le cuesta lo suyo matar al rey de los demonios. ■

POR RUY RAMOS

ASUNTOS DE FAMILIA

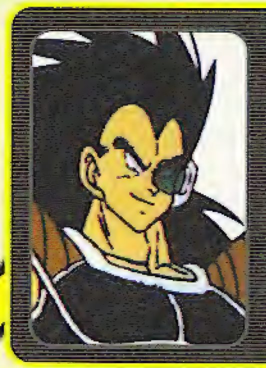
Aquí tenéis un breve repaso a toda la gran familia de GOKUH. Esposa, hermano, padre, hijos, amigos... Una enorme galería de personajes con un denominador común: el bueno de KAKAROTTO.



Barduck

Padre de GOKUH, al que éste no pudo llegar a conocer debido al genocidio llevado a cabo por FREEZA contra su raza (los saiyans, claro). Gracias a sus visiones del futuro, BARDUCK depositó todas sus esperanzas en su hijo: esperaba que KAKAROTTO derrotase a FREEZA y se convirtiera en el ser más poderoso del universo. Por otro lado, GOKUH tiene el mismo aspecto que su padre.

padre



Raditz

Hermano de GOKUH, bastante negado a la hora del combate. Sería capaz de vender a su abuela por una hamburguesa con doble de queso. Seguro que si durante su tierna infancia hubieran estado juntos, RADITZ sería el típico hermano que siempre está haciendo la puñeta a los más pequeños.

1er hijo

2º hijo

hermanos





Son Gohan

Abuelo adoptivo de GOKUH. Cuando éste aterrizó en la Tierra, SON GOHAN lo acogió como si fuese de su familia. Murió accidentalmente a manos de GOKUH convertido en ohzaru. A partir de ese momento, el pequeño saiyan creyó que la bola de cuatro estrellas era su abuelo transformado.

abuelo adoptivo

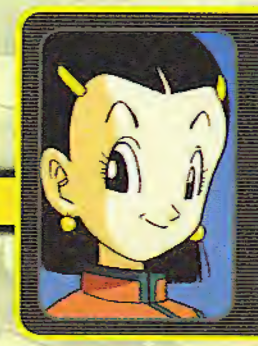
matrimonio



Gyumaoh

El suegro de todos los suegros. Una delicia: es rico y simpático. Sin duda GOKUH tuvo mucha suerte de que el padre de su mujer fuera tan afable. GYUMAOH conocía al abuelo de GOKUH de cuando los dos entrenaban a las órdenes de MUTENROSHI.

padre



Chichi

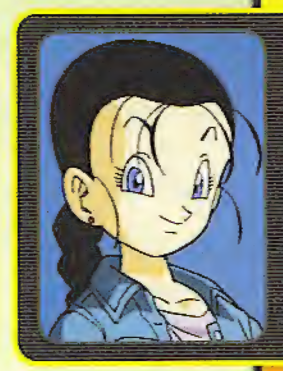
Ésta es la mujer de GOKUH, su prometida desde la infancia gracias a la torpeza del saiyan. De todas formas, no han pasado mucho tiempo juntos debido a los combates y sus diversas "muertes". A CHICHI nunca le ha gustado que GOKUH estuviera metido en peleas, y mucho menos que metiese a los niños.



Mr. Satan

El consuegro, el héroe del planeta. Con Mr. Satan la familia de Gokuh baja un poco el listón. Sin ánimo de ofender, sólo queremos decir que toda la familia de Gokuh ha mantenido un nivel digno dentro del mundo de la lucha, y con la llegada de Mr. Satan, pues...

padre



Videl

La mujer de Son Gohan. Conoció a Gokuh cuando todos ellos participaron en el Torneo de las Artes Marciales. Ella ha heredado la "fuerza" de su padre Mr.Satan, aunque Gohan le ayudó a incrementarla mediante un duro entrenamiento.



Pan

La niña de sus ojos, la nieta de Gokuh e hija de Gohan y Videl. Ha tenido la suerte (o la desgracia) de estar de aventuras con su abuelo y hemos podido comprobar que la sangre saiyan sigue fluyendo por las venas de la familia.

matrimonio



Son Gohan

És el primogénito del matrimonio de Gokuh, y desde muy pequeño ha estado presionado por su madre para que se metiera de lleno en los estudios. Era el que tenía que sustituir a su padre como héroe, pero al final se dedicó a estudiar medicina. Gokuh le puso el nombre en honor de su abuelo.

1er hijo

hermanos

2º hijo

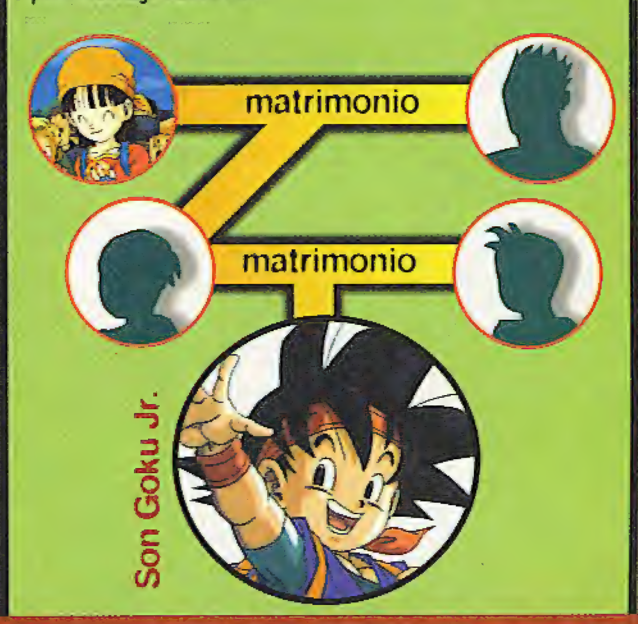


Son Goten

Segundo hijo de Gokuh, al que no pudo atender en su infancia como debía por estar algo ocupado (o mejor dicho, algo muerto). De mayor no haría mucho caso a los entrenamientos ni a la lucha, dedicándose a los asuntos cotidianos de un joven normal y corriente.

La nueva generación

De la historia de Pan más allá de GT sabemos poca cosa, ya que en el especial de TV que se hizo no se cuenta nada sobre su marido o posibles hijos. Al que sí conocemos es a su nieto, Gokuh Jr., que ha demostrado ser un digno sucesor de la orgullosa estirpe saiyan. ¿Puede esto ser el principio de otra saga Dragon Ball?



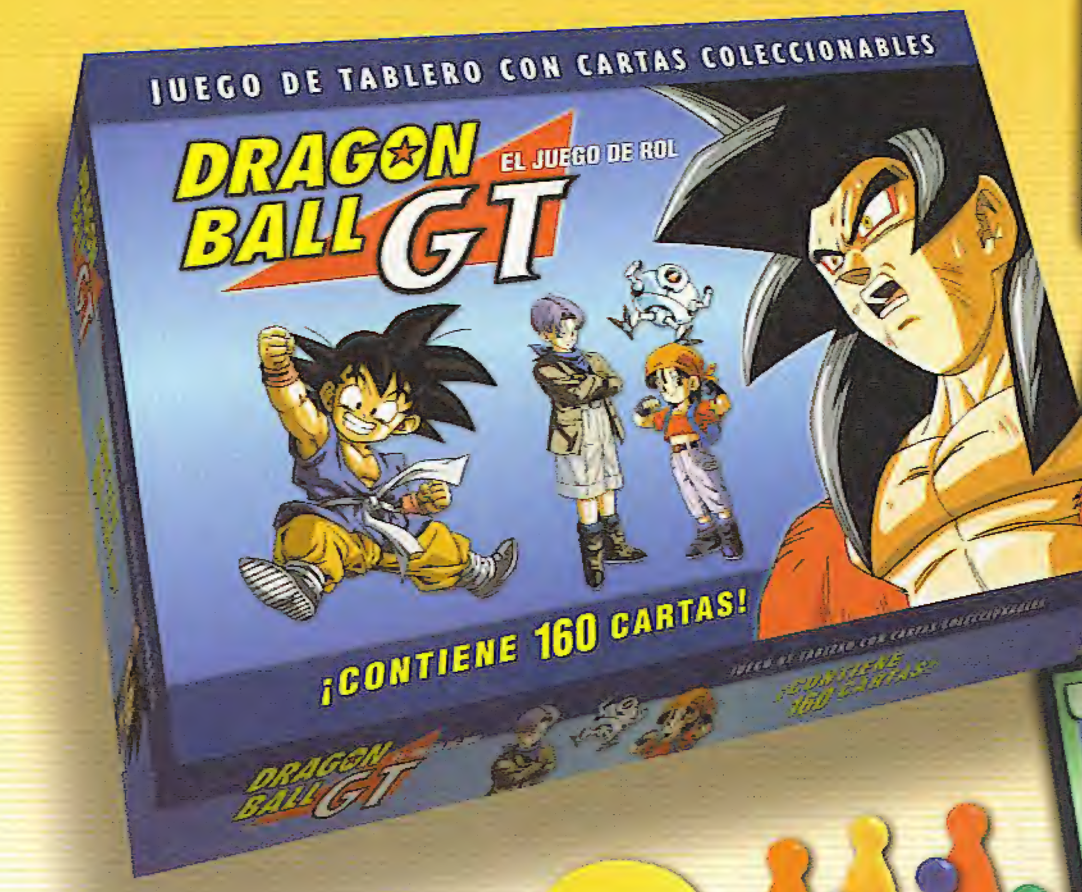
Tomas falsas

Carlos Javier Olivares



Color: José Miguel Álvarez





Gokuh, Pan, Trunks, Vegeta... elige tu personaje favorito y lánzate a recorrer el Universo en busca de las 7 Bolas de Dragón. Enfréntate a los enemigos más poderosos y utiliza los ataques más increíbles para derrotarles...

Tras el éxito del **Juego de Rol** de **Dragon Ball**, llega esta nueva edición con todos los personajes de **Dragon Ball GT**. Con un sistema aún más sencillo y divertido que te proporcionará horas y horas de diversión. Elige tus cartas, forma un mazo de juego... ¡y sal a por las Bolas de Dragón!

CONTENIDO DEL JUEGO

- Baraja de 60 cartas para jugador 1
- Baraja de 60 cartas para jugador 2
- Baraja de Suerte de 40 cartas
- Tablero de juego
- Dado de 6 caras
- 12 fichas de Dragon Ball
- 6 peones
- Reglamento del juego a color



NORMA Editorial, S. A.
Fluvià, 89. 08019 - Barcelona
Tel.: 93 303 68 20. Fax: 93 303 68 31.

A LA VENTA A PARTIR DE ABRIL



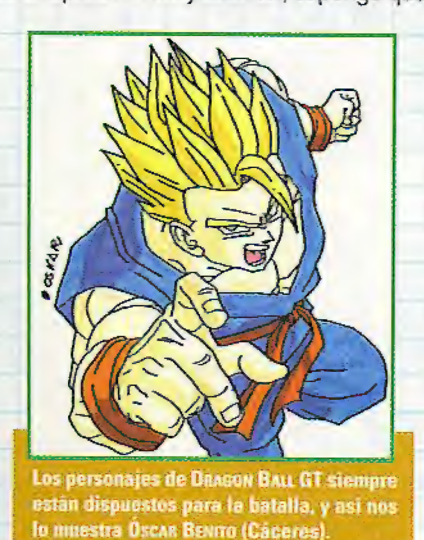
Hola, soy Pan, deja tu mensaje

Correo de los lectores

¡Hola amigos! ¿Qué tal va todo? Yo estoy muy contenta, porque ya empieza el buen tiempo, y pronto... vacaciones. Si os parece, pasamos al correo, pero antes, un par de cosas: Gracias a todos los que nos escriben comentándonos los errores que se nos pasan y haciéndonos sugeréncias. Por otro lado, los que no veais vuestra dirección en Kame House, escribid a las que ya hemos publicado y avisadnos si montáis algún club. ¿Ok?

• **Daniel Serrano Bernad (Elche)** ya nos ha enviado tres cartas (una de ellas con un curioso dibujo de **Vegeta** "en uniforme de verano"), quejándose de que el príncipe de los saiyans esté siempre en segundo plano y de que **Gokuh** sea el protagonista. ¿Qué quieres que te diga, **Daniel**? **Akira Toriyama** ha querido contarnos la historia del más bonachón de los saiyans, y en ella, **Vegeta** es sólo uno más de los numerosos personajes que **Gokuh** se cruza por el camino. Por cierto... **Bulma** pregunta qué significa "Munchato, munchato".

• La amiga **Pili Martínez (Álava)** es una de las muchas lectoras (y lectores) que preferirían que **Vegeta** y **Son Gohan** no hubieran aparcado sus carreras de guerrero. La verdad, **Pili**, es que lo de ser guerrero no es un oficio o una carrera. Desde la derrota de **Majin Boo**, **Vegeta** y mi padre no han tenido otra cosa que hacer que estar con su familia y llevar una vida normal. Tú misma puedes comprobar que se ponen en acción en cuanto **Baby** ataca la Tierra.
Respecto a **Bra** y **Marron**, supongo que tienen cosas más importantes que hacer que darse de tortas con el primero que se encuentren... ¡Ah! Tulece (no Tarles) no es hermano de mi abuelo, sino que se parece un montón. Un abrazo.



Los personajes de Dragon Ball GT siempre están dispuestos para la batalla, y así nos lo muestra Óscar Benito (Cáceres).



Alberto Gil (Zaragoza) nos envía este gracioso dibujo protagonizado por dos saiyans "un poco" cabezones.

• **Loli Castro (Cornellà de Llobregat)** me envía una larga carta y me explica un montón de cosas divertidas: Que en el Salón de Manga se disfrazó de **Pan**, que se ha fabricado un **Giru** de peluche, que se lo pasa muy bien con la revista... Es genial que te guste tanto **DBGT**. Para mí es un honor que te disfraces de mí. ¿Me podrías enviar una foto con tu **Giru** blandito? Muchas gracias.

• Gracias, **Juan José Maya (Madrid)**, por la hoja que me has enviado con imágenes del **Dragon Ball Final Bout** de **Playstation**. Son realmente espectaculares. Paso tus saludos a **Fernando, Adrián, Olalla, Elena** y **Noelia**. Un saludo.

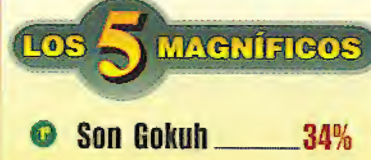
• **Ángel Fernández (Burgos)** envía una carta para quejarse del error que hubo en la lista de soluciones del pasado "**Gran Torneo**". Aunque aclaramos la cuestión en dicha sección dentro de este número, parece que tú (y algún otro lector), os habéis picado un poco.



Un espectacular Vegeta Baby enviado por Aroa Awamlen (Madrid).

No eres el único (ni el primero), que nos hace esta observación, pero lo que no podemos hacer es repetir un sorteo en el que los amigos que ganaron contestaron correctamente las preguntas (tengo delante mío sus cartas). El fallo es nuestro por no dar bien la solución, pero, repito, las respuestas de los ganadores son acertadas, y nadie (como es tu caso) puede acusarles de no haber contestado bien. De todos modos, muchas gracias a los lectores

Muy bien, dragón maníacos. Aquí está de nuevo la parte más reñida del correo. Aquí llegan...

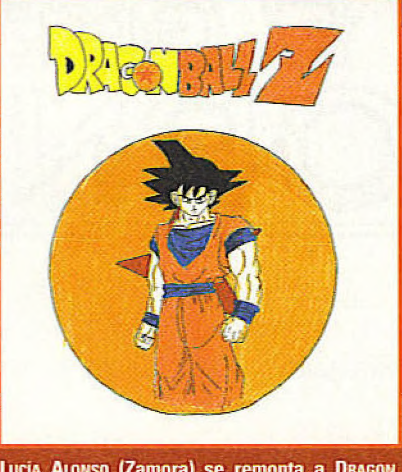


1	Son Gokuh	34%
2	Vegeta	32%
3	Trunks	17%
4	Gohan	9%
5	Pan	8%

Como podéis ver, la cosa sigue sin grandes variaciones. **Gokuh** y **Vegeta** en cabeza pisándose los talones, **Trunks** en la franja media, **Gohan** avanza un puesto y yo, la última. (¡A este paso, hasta **Giru** me va a adelantar!).

el dibujo del mes

MANUEL DOMÍNGUEZ, que no indica su dirección, podrá demostrar a sus amigos que ha conseguido publicar su dibujo en la revista oficial de GT.



LUCÍA ALONSO (Zamora) se remonta a DRAGON BALL Z y nos envía este Gokuh tan serio.

que, como tú, nos ayudan a mejorar cada número de esta revista.

• ¡Atención! Mi buen amigo **Manuel A. Moreno (Albacete)** me ha escrito una bonita carta en la que nos felicita por el trabajo hecho en la revista y me cuenta una bonita historia: A **Manuel** le gusta una chica que se llama **María**, pero ella no está mucho por la labor. Desde estas páginas le pedimos a **María** que haga un poco más de caso a nuestro amigo, a ver si tiene más suerte que yo con mis novios...

• **Eva Mª (Madrid)** es una amiga a la que entristece que **Akira Toriyama** no dé continuidad a nuestra serie preferida. Eso nos pasa a todos, **Eva Mª**, pero **Tori**, ahora que tiene una gran familia, lo único que quiere hacer es disfrutarla y dibujar de vez en cuando algo que le apetezca para matar el gusanillo.
Piensa que durante la etapa más famosa de **DRAGON BALL Z**, sólo podía ver a su hijo durante el fin de semana... ¡Y eso que trabajaba en casa! De todos modos, a lo mejor en un futuro nos da una sorpresa.
En cuanto a las preguntas que me haces, siento decirte que son cosas que los guionistas de la serie no han aclarado y que de momento permanecen en el más absoluto misterio. Un abrazo.



DAVID VILÀ (La Roca del Vallès) ha dibujado este SON GOKUH en 4º nivel en un simpático estilo *superdeformed*.

• **Eric González Villar (L'Hospitalet de Llobregat)** quiere saber si el androide **A-17** del infierno creado por el **Dr. Gero** y el **Dr. Mu** es bueno o malo. Amigo **Eric**, pronto, muy pronto, vas a poder verlo en **Canal 33**, así que mantendremos todavía un poco el suspense.

• **Nicolás Valentín Martín (La Mojonería)**: si quieres recibir los números atrasados de la revista, consulta nuestra hoja de pedido de este mismo número y sigue las condiciones que allí se explican. Que vaya bien.

• **Felipe González "Pipe" (Las Vegas)**, me hace varias preguntas, algunas de ellas ya contestadas. Pronto llegaremos a los episodios de **DBZ** en las Crónicas **DB**. En cuanto a conseguir publicaciones japonesas de **DB**, prueba en la tienda NORMA Comics de Oviedo. Aquí va tu saludo para **Álex Asensio**, y a ver si tus amigos por fin se convencen de que te gusta **DRAGON BALL**. Un saludo. ■

No olvides escribirme a la siguiente dirección:
"Hola, soy Pan. Deja tu mensaje..."
Norma Editorial S.A.
c/Fluvià, 89.
08019-Barcelona.
O envíame un **e-mail** a:
revistagt@norma-ed.es

KAME HOUSE

• **Ángel Grau Sánchez**
C/ Sierra del Ordal nº 7
San Andreu de la Barca (08740 - Barcelona)
Tiene 17 años y le gustaría comprar o cambiar cards japonesas.

• **Ana Miranda Sánchez**
C/ Libertad nº 39 3ºB
(49010-Zamora)
Quiere contactar con gente para formar un club de fans de **DB** o hablar del tema.

•**Adrián Donaire**
C/ Almería nº 122-124 3º 2ª
Sant Feliu de Guixols
(17220-Girona)
Le gustaría cartearse e intercambiar cards y dibujos.

• **Laura Molinos**
C/ Julio Urquijo nº 34, 2º C
Donostia (20016-Guipuzcoa)
Una chica de once años que quisiera cartearse con chicas de su edad.

• **José Manuel García Gil**
C/ Osuna nº 2-2-2
Camas (41900-Sevilla)
Le gustaría formar un club de fans llamado **DAROGON BO-RU (DRAGON BALL)**

• **Lorena Tejado Rodríguez**
C/ Comercio nº 8 Portal B Bajo D
(28007-Madrid)
Quiere formar un pequeño club de fans de **DB**.

• **Elena Mª Castro del Moral**
C/ Trovador nº 6 3º C
(41018-Sevilla)
Le gustaría cartearse con chicas fans de **DBGT**.

Indica en el sobre "KAME HOUSE". ¡Esperamos tus mensajes!



número 5 • marzo 99

Director: Óscar Valiente
Redactor Jefe: José Miguel Álvarez
Diseño Gráfico: Samuel García
Corrección Gramatical: Óscar Estefanía
Publicidad: Josefina Blaya
Colaboradores: Luis Alís, Annabel Espada, Esteban Canalejo, Manuel Guerrero, Carlos Javier Olivares, Núria Peris, Álvaro Prieto, David Ramírez, Ruy Ramos, X.Rebis, Gustavo Torralba, Pedro Vallespín, Armando Vila

Edita: NORMA Editorial, S. A.
Gerente: Rafael Martínez
Director General: Óscar Valiente
Director Financiero: Vicente Campos
Adjunto a la Dirección: Pepe Martínez
Editor: Armand Zoroa
Redacción: Óscar Estefanía
Diseño Gráfico: Vanessa Martínez y Martín Garcés.
Derechos: Ana García
Jefe de Producción: Marià Martí
Coordinación de Producción: Flor Castellanos
Ayudante de Producción: Valentín Chesa
Representación de Autores: Jesusa Iglesias
Contabilidad: Rosa García y Raúl Coll
Dpto. Comercial: Montserrat Magrinyà y David Llorente
Distribución: Ana Notario, Cristina Tello, Xavi Domènech y Nacho Ontañón
Publicidad y Prensa: Josefina Blaya

Distribución:
HOBBY PRESS, S. A.
S. S. De los Reyes (Madrid)
Tel.: 91 654 81 99

Imprime:
Litografía ROSÉS

Depósito legal:
B-40732-98

ISSN:
1139-5133

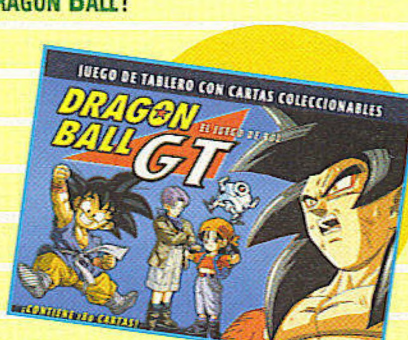
Solicitado control OJD





¡Damas y caballeros! ¡Bienvenidos a otra emocionante edición del **Gran Torneo**! Repasad las revistas anteriores y... ¡¡adelante!!

1. ¿En qué revista japonesa se publicó el manga de Dragon Ball?
2. ¿Cómo se llamaba el padre del saiyan Broly?
3. ¿Cuál es el verdadero nombre de Dragon Boy?
4. ¿Sabes el número de serie de Giru, por el que lo conocen en el planeta M2?
5. ¿Qué saiyans forman la fusión Gogeta Saiyan 4?
6. ¿Y en qué nivel?
7. ¿Con que técnica fue atrapado Piccolo Daimaoh?



¿Ya lo habéis averiguado? Pues enviad vuestras respuestas a **NORMA Editorial**: Fluvià, 89. 08019-Barcelona, indicando en el sobre **"El Gran Torneo"**, antes del 15 de abril. Entre todos los acertantes se sortearán 3 fantásticos **Juegos de Rol de Dragon Ball GT** de **NORMA Editorial**. ¡¡¡Esperamos vuestras cartas!!!

Solución al concurso anterior:
La respuesta al anterior concurso es la siguiente: **A Klilyn le crece bigote en el segundo dibujo**. Muchos habéis indicado que **Mr. Satan** se transforma en dinosaurio. No es así, ya que si os fijáis bien, veréis salir su pierna detrás de la enorme mochila rosa que lleva el monstruo.

LOS GANADORES DEL 4er TORNEO, PREMIADOS CON 3 EVANGELION ART BOOK, SON:

José María Peral (Vilanova i la Geltrú), **Marta Nieto** (Málaga) y **Luis Carretero** (Benidorm). Todos ellos recibirán el premio en su casa.

Fe de erratas: En las soluciones del número anterior se coló un fallo a la hora de escribir el texto. Se decía que **Gokuh** rompía con su primer *kame hame ha* el coche de **Gyumaoh**, cuando lo que destrozó era el coche en el que habían llegado él y **Bulma** hasta allí. Ante las quejas de algunos de vosotros, decir que lo sentimos, pero que los acertantes habían respondido correctamente a la pregunta, por lo que se llevaron el premio con todo derecho. De todos modos, gracias por ayudarnos a mejorar en cada número.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

- Sigue la alucinante sección **¿Y si...?**, donde puedes cambiar la historia de **Dragon Ball**.
- En **Capsule Corp.** hablaremos de los libros de arte de nuestra serie favorita.
- En **Cara a cara** enfrentamos a cuatro oponentes duros como el acero.
- ...y además, te regalamos otros 4 **GT-Files**.



SERVICIO DE VENTA POR CORREO



¡¡COMPLETA TU COLECCIÓN!!

¿Le falta algún artículo de Dragon Ball GT a tu colección? ¿Te perdiste el vídeo nº5? ¿No encontraste el primer Maxi-Poster? No te preocupes, ahora con Dragon Ball GT: La Revista Oficial, puedes pedir los mejores artículos de tu serie favorita de la forma más rápida, cómoda y fiable... ¡y sin moverte de casa!

Fotocopia esta página, rellena las casillas de este formulario con los productos que quieres pedir, escoge la forma de pago y envíanoslo todo en una carta a

NORMA EDITORIAL, C/ FLUVIÀ, 89. 08019 BARCELONA



PRODUCTO	PRECIO	CANTIDAD	TOTAL
VÍDEO GT Nº1	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº2	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº3	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº4	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº5	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº6	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº7	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº8	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº9	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº10	1.995 ptas.		
MAXI-POSTER GT Nº1	995 ptas.		
MAXI-POSTER GT Nº2	995 ptas.		
PORTAFOLIO GT Nº1	1.250 ptas.		
AGENDA GT 1999	995 ptas.		
DB GT: LA REVISTA OFICIAL Nº1	450 ptas.		
DB GT: LA REVISTA OFICIAL Nº2	450 ptas.		
DB GT: LA REVISTA OFICIAL Nº3	450 ptas.		
DB GT: LA REVISTA OFICIAL Nº4	450 ptas.		
EVANGELION ART-BOOK	4.950 ptas.		
		TOTAL	
		GASTOS DE ENVÍO CERTIFICADO	+350 ptas.
		TOTAL	

¡REGALO SORPRESA GT! POR CADA COMPRA SUPERIOR A 5.000 PTAS.

DATOS PERSONALES

Nombre y apellidos ....
Dirección ....
Población ....
Código postal ....
Teléfono ....

FORMA DE PAGO

- ❐ Sellos nuevos de correo
- ❐ Ingreso en Caja Postal Cta: 5.062.225
- ❐ Talón adjunto
- ❐ Giro postal adjunto
- ❐ VISA
- ❐ Master Card
- ❐ Eurocard
- ❐ Eurocheques (mínimo 15.000 ptas.)

Pago con tarjeta

Nº Tarjeta ....
Fecha de caducidad ....
Nombre y apellidos del titular ....
....
DNI ....
Teléfono ....
Firma:


A partir de abril no querrás salir de casa...
DRAGON BALL GT
LA SERIE EN VÍDEO
ANIME VÍDEO
2ª ÉPOCA
Valdeman / Original & Cópia
ANIME VIDEO es una marca de MANGA FILMS S.L.
Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA
Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33
www.mangafilms.es/dragonballGT